



**2 CD-uri**  
**+ Poster**

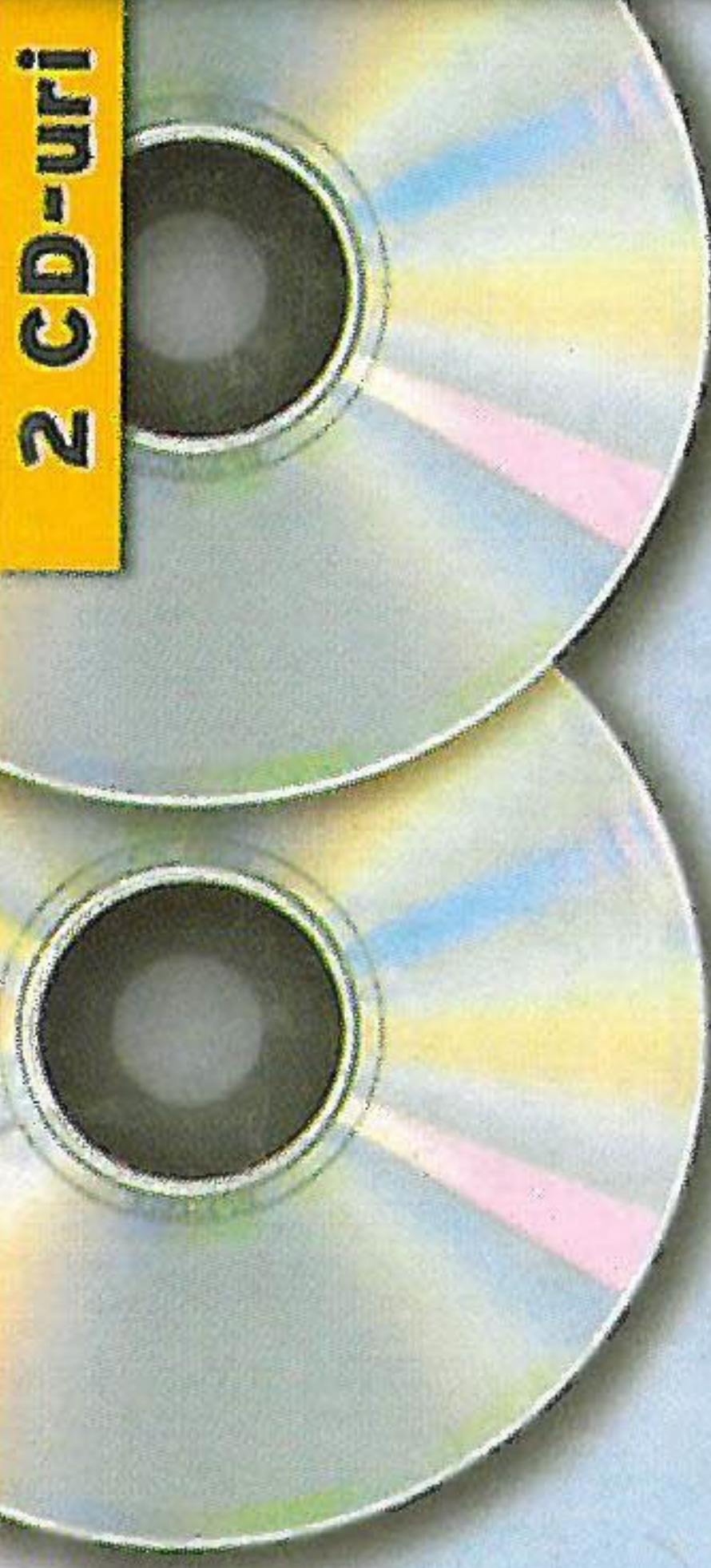


**FIFA World Cup 2002**  
Campionatul mondial de fotbal e în plină desfășurare.  
Atmosferă incendiară și meciuri de zile mari în Coreea virtuală!

anul III nr. 5(24)  
mai 2002  
**89.500 lei**

# U Games

*Știi ce se joacă!*



2 CD-uri

TOP DEMO

**Star Wars: Jedi Knight 2**

TOP DEMO

**Dungeon Siege**

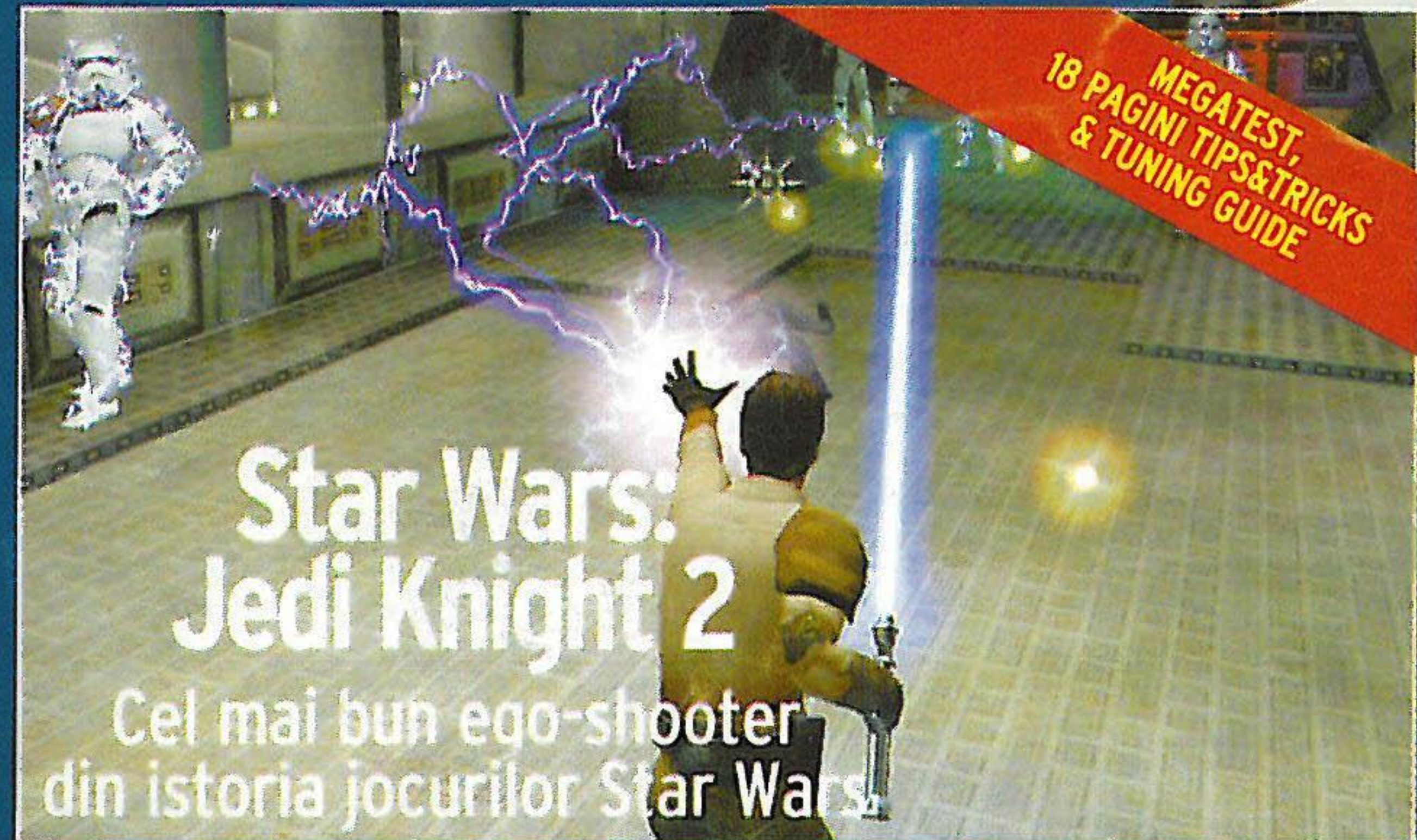
TOP VIDEO

**Hitman 2**

**DEMOS:** Age of Wonders 2, Ghost Temple, Nautilus, Gorasul, Sudden Strike 2, Cultures 2, F1 2002  
**VIDEOS:** Neverwinter Nights, Medieval Total War, Divine Divinity  
**UPDATES:** Counter-Strike 1.4, Half-Life, C&C: Renegade  
**SPECIALS:** Maps&Mods: Quake 3, Unreal Tournament, Jedi Knight 2, Medal of Honor: Allied Assault

## Dungeon Siege

Diablo 2 depășit?  
Excepționala lume 3D  
fără timpi de încărcare



MEGATEST:  
18 PAGINI TIP&TRICKS  
& TUNING GUIDE

**Star Wars:  
Jedi Knight 2**

Cel mai bun ego-shooter  
din istoria jocurilor Star Wars

**Sisteme complete  
până la 1.300 USD**

Cât valorează cu adevărat gamer-PC-urile?  
Tuning-ul în tur de forță: cum poți să-ți faci  
calculatorul să fie mai rapid



**Exclusiv: Mega Avandpremieră**

# Unreal Tournament 2003

Campionatul a început.  
Ești pregătit pentru sportul viitorului?



**Gothic 2**

Exclusiv în PC Games:  
continuarea mega RPG-ului  
testată pentru prima dată



ISSN 1454996-4



providing the future

rds



Afacerea ta are nevoie de comunicații accesibile, rapide și sigure.

Soluția? Alege conexiunea la rețeaua națională proprie de comunicații RDS.

Poți astfel dezvolta cu succes aplicații Internet, Intranet, și Multimedia.

Încearcă soluția RDS ! Pentru noi tehnologia viitorului este o permanentă provocare !

Str. Sfânta Vineri nr.25, bl. 105C, București, Romania <http://www.rdsnet.ro> tel:+40(1)301.08.50 fax:+40(1)301.08.51





CIPRIAN COROIANU  
redactor-șef

# Sărbători reușite!

**A** trecut și 1 Mai, marea Sărbătoare a Muncii și a Muncitorilor care, pe lângă semnificația arhicunoscută, a dobândit nebănuite și tainice conexiuni cu Stăpânul Inelelor. Lords of the Drinks s-au constituit în cohorte de Fellowships of the Drunks, care au putut fi remarcate pe străzile și ulițele orașelor și satelor noastre, mărșăluind triumfal spre chermeze Baggins-iene din care curgeau legendarele beri și mici cu muștar, ce alunecau jucăuș pe gâttelejurile averse ale consumatorilor. Deh, sărbători populare, ce să-i faci!

Cred că tuturor gamerilor români numele de E3 le evocă un alt fel de sărbătoare, mult mai apropiată de pasiunea și sufletul lor: Electronic Entertainment Expo are loc pe plaiuri californiene și este fără îndoială evenimentul numărul unu al fiecărui an "gameristic". Toată suflarea jucătorilor așteaptă cu emoție noutăți despre titlurile cele mai fierbinți, pe care marii producători le țin ascunse cu gelozie până în ultimul moment. Pentru toți cei prezenți, jurnaliști și profesioniști ai lumii jocurilor, este o ocazie bună să pipăie jocuri nemaivăzute pe vreun tip de platformă. Ediția 2002 apare mai consistentă decât cea de anul trecut, cu nu mai puțin de 1000 titluri diferite și inedite, prezentate la 400 de standuri; cel puțin așa susține IDSA, organizatorul târgului.

Printre titlurile anunțate descoperim nume sonore: **Neverwinter Nights** (Bioware), **Warcraft III: Reign of Chaos**

(Blizzard), **Star Wars Galaxies** (Lucas Arts), **Age of Mythology** (Microsoft), **Hitman 2: Silent Assassin** (Eidos), **Doom 3** (Activision)... Bănuiesc că le-ați recunoscut pe toate, mai mult chiar, le știți pe de rost mai abiter decât lecția de anatomie sau cursul de management! Nu mai are rost să amintesc de câte luni, ani chiar, ne-am călit răbdarea și tocit nervii în așteptări monstruoase. Dacă rețin bine, numai anul trecut au defilat glorios la E3 o serie de titluri a căror dată de apariție mereu amânata sfidează și acum comunitatea gamerilor din întreaga lume.

Ediția de anul acesta pare că va aduce mulți dolărei marilor publisheri, bancnote care vor avea însă aplicată o frumoasă ștampilă RPG. **Neocron**, **Lord of the Rings**, **Icewind Dale 2** sunt doar câteva dintre jocurile care ne vor purta pe tărâmurile de basm în iarna acestui an. Vă promitem pentru numărul următor o bună digerație a E3 și un amplu reportaj, atât în paginile revistei, cât și pe CD-ROM, datorat amabilității colegilor noștri germani. Până atunci, dat fiind că se apropie examenele, vă doresc baftă cu carul și fiți pe fază căci jocurile adevărate încep să apară abia acum!

P.S. Ați cam chiulit de la ultimul apel: s-au strâns nefiresc de puține opinii și articole... să fie examenele de vină?





# Cuprins 5/2002

## Actualități

Editorial ..... 3

### News

American McGee's Alice	6
Savage	6
Commandos 3	7
Spiderman: The Movie	7
Lord of the Rings	7
Kane	7
Final Fantasy XI	7
Dark Age of Camelot	7
Warcraft 3	7
Battlefield 1942	8
Max Payne 2	8
Wolfenstein	8
Lionheart	9
Tragedia de la Erfurt și jocurile video	9
Feedback: Lord of the Rings	12
Reportaj: CERF2002	13
Interviu: Industria jocurilor	14

## Avanpremieră

### Strategie

Barometru	29
Medieval: Total War	29
Stronghold	29
Empire of Magic	29
Rise of Nations	29
Civilization III add-on	29



### C&C: Generals

Studiourile Westwood proiectează un nou RTS. De data aceasta, fără GDI și NOD.

Earth 2150	29
C&C: Generals	30
Age of Mythology	32

### Action

Barometru	33
Chaser	33
The Sun Of All Fears	33
Tron 2.0	33
Medal of Honor: Team Assault	33
Doom III	33
Prisoner of War	33
Unreal Tournament 2003	34
Freelancer	40
Tomb Raider: The Angel of Darkness	41

### Adventure

Barometru	43
Everquest 2	43
Dragon Empires	43
Shining Lore	43
Duality	43

Gothic 2	44
----------	----

### Sport

Barometru	47
Links 2003	47
F1 2002	47
Zidane Football Generation	47
Agassi Tennis Generations	47
DTM Race Driver	48

## Test

Cum testăm	49
------------	----

### Jocul lunii

Jedi Knight 2: Jedi Outcast	50
-----------------------------	----

### Strategie

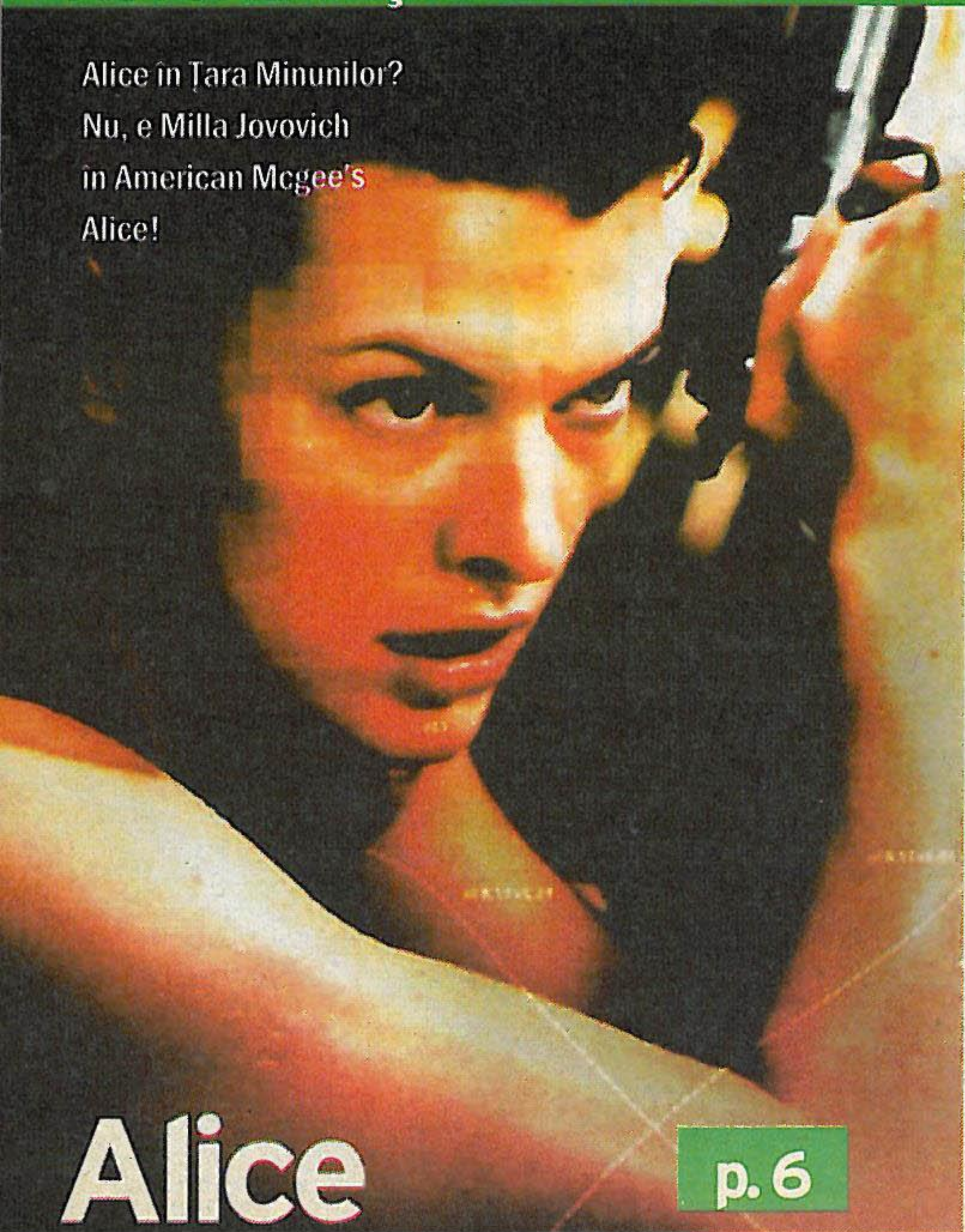
Recomandări actuale	57
Cultures 2	58
Warrior Kings	62
Warlords Battletcry	65
Freedom Force	66
StarmagheDon	68
Europa Universalis	69
Ski Park Manager	69
Remember	70

### Action

Recomandări actuale	71
Ghost Recon: Desert Siege	72
Classics: No One Lives Forever	73
Remember	74

## ACTUALITĂȚI

Alice în Țara Minunilor?  
Nu, e Milla Jovovich  
în American McGee's  
Alice!



Alice

p. 6



p. 14

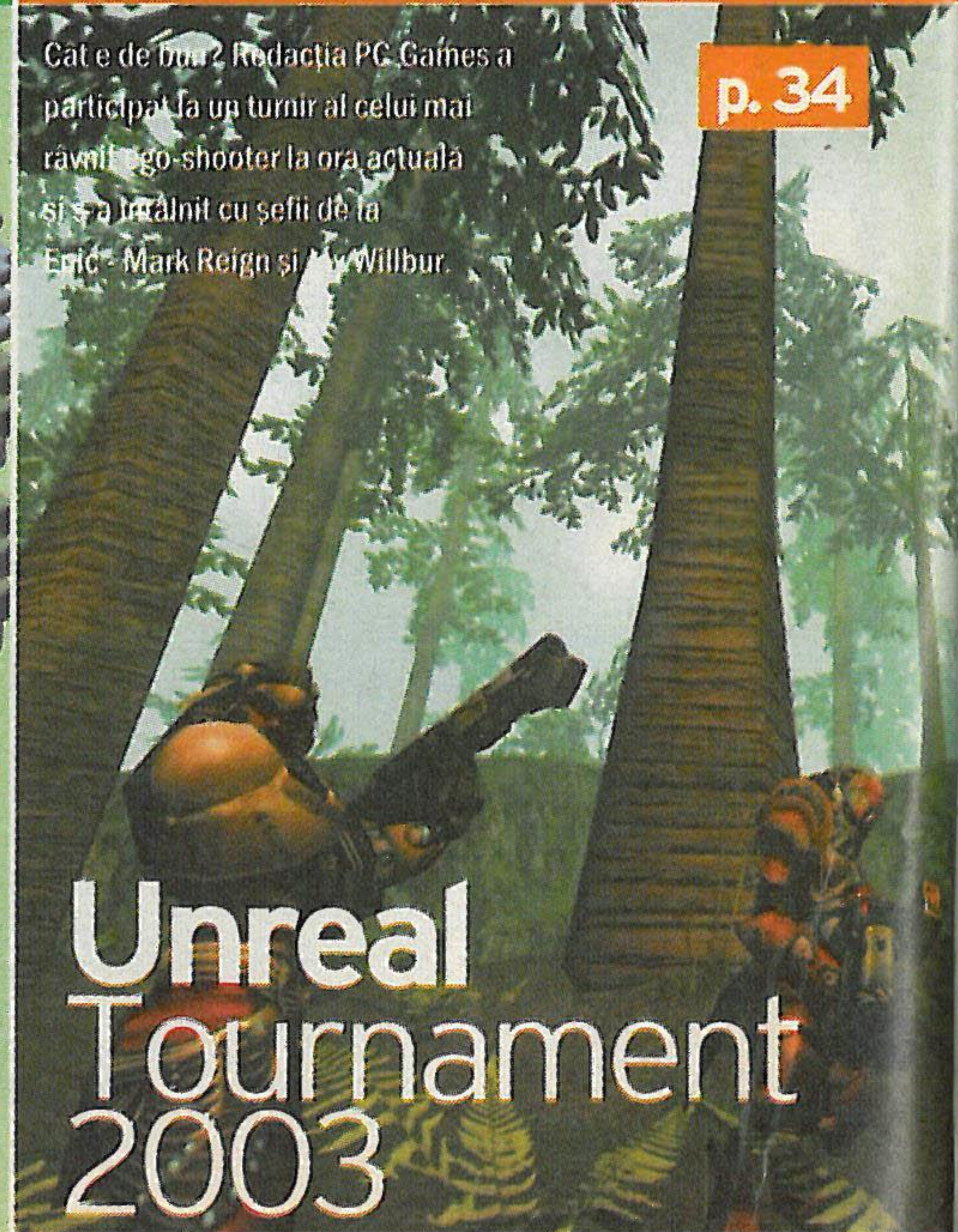
Copiile pirat nu mai  
constituie demult un  
delict cavaleresc.  
Un reportaj despre  
drumurile tainice și  
întortocheate prin care  
industria software pierde  
anual miliarde.

Locul  
faptei:  
industria  
jocurilor

## AVANPREMIERĂ

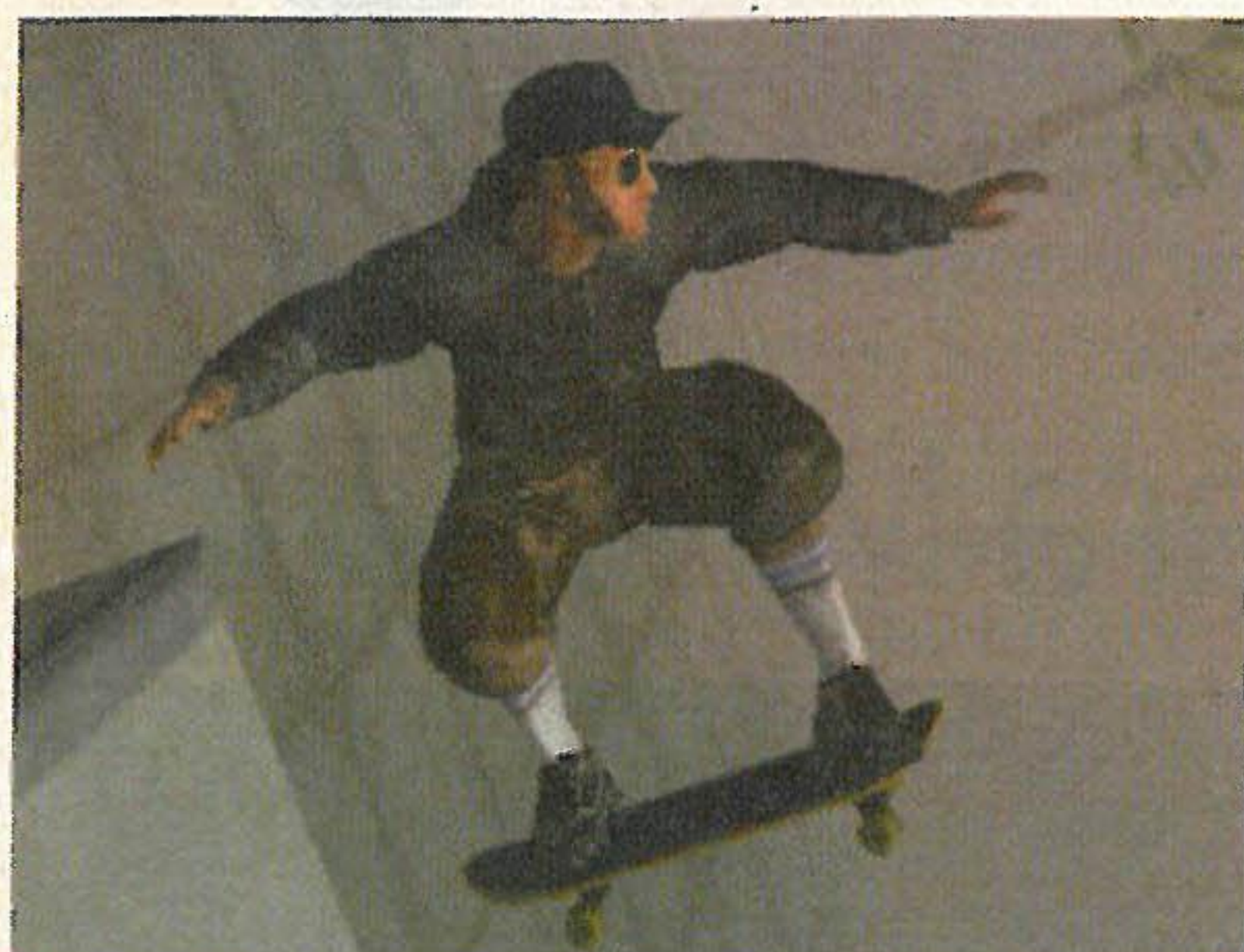
Cat e de bun? Redacția PC Games a  
participat la un turnir al celui mai  
rănit ego-shooter la ora actuală  
și s-a întâlnit cu șefii de la  
Epic: Mark Reign și Willbur.

p. 34



Unreal  
Tournament  
2003





## Tony Hawk's Pro Skater 3

Control, game-play și motivație de durată:  
Activision distribuie prin simulatorul de  
skateboard un joc aproape perfect.

### Adventure

Recomandări actuale .....	75
Dungeon Siege .....	76
Remember .....	82

### Sport

Recomandări actuale .....	83
FIFA World Cup 2002 .....	84
Tony Hawk's Pro Skater 3 .....	88
Virtua Tennis .....	91
Remember .....	92

## Tips & Tricks pe CD-ROM

### Soluții complete

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

## Hardware

### News

Terratec Subsession Home Arena 5.1 .....	10
Tuning Windows XP Extrem .....	10
Athlon XP 2.100 .....	10
Intel Pentium 4 2.400 .....	10
Plăci de bază cu memorie PC 333 .....	10
Placă de sunet high-end .....	10
Urmașul lui Athlon XP .....	10
TFT de clasă mondială .....	10
Urmașul lui Intel Pentium 4 .....	11
Tastatură pentru jocuri .....	11
Noul cip grafic: KYRO II SE .....	11
Grafică high-end: WINFAST A250 ULTRA TD .....	11
Plăci de sunet Nvidia? .....	11
Chipset pentru placă de bază de la Ati .....	11
Headset nou .....	11
Plăci Radeon noi .....	11

### Test

MSI GeForce 4Ti4400-VTD .....	26
Abit Siluro GeForce 4MX/TV. ....	26
Viewsonic 191b. ....	26
Sound Blaster: Extigy .....	28

Videologic: ZXR-500 .....

HOTAS: Cougar .....

Sisteme complete .....

Tuning: Sisteme PC .....

Tuning: Plăci grafice .....

Tuning: Jedi Knight 2 .....

## Service

Cuprins CD-ROM .....

Poșta redacției .....

Enciclopedia lumii jocurilor. ....

Impressum .....



## FIFA World Cup 2002

Noua versiune de la EA Sports este un  
update sau un joc inovator?

### TEST

Un joc care n-are voie să-ți scape!  
Un pachet complet din partea  
redacției PC Games:  
16 pagini de Tips & Tricks,  
7 pagini de test  
și 2 de tuning.

Aveți cumva probleme la un stagiu al  
jocului? Nu știți cum să dați de capăt  
unei misiuni? Cele 11 pagini de  
Tips & Tricks vă vor ajuta  
cu siguranță.

Jedi Knight 2:  
Jedi Outcast p. 50

Dungeon Siege p. 76

### HARDWARE

Sisteme complete  
până la 1.300 USD

p. 16



# ACTUALITĂȚI

Știri | Zvonuri | Anunțuri

## OPINIE ERDEI JĂCINT



### Glume și speranțe

Cu puțin timp în urmă au apărut zvonuri ciudate pe unele site-uri. Cititorii erau informați că s-ar fi început lucrările la partea a treia a seriei **Baldur's Gate**. Aceste zvonuri au dispărut după o zi, dar au reușit să trezească totuși curiozitatea comunității gamerilor. Misteriosul articol nu prezenta nici o informație concretă mulțumindu-se doar să evoce anumite surse credibile. Din câte se vede acum știrea a fost doar un fals sau o glumă proastă menită să facă valuri. Ceea ce este sigur, în schimb, este apariția lui **Icewind Dale 2**. Recent publicatele screenshot-uri ne dezvăluie un engine grafic nou și o interfață de asemenea proaspătă. Jocul ne duce înapoi în nordul lui **Forgotten Realms**, dar evenimentele se petrec cu treizeci de ani după primul episod. Personajele vor începe de la primul nivel de experiență, jucătorul putând să ajungă chiar și la nivelul 30. În schimb nu se vor putea importa caracterele nici din **Baldur's Gate** și nici din **Icewind Dale**. Numărul raselor a fost ridicat la 20, așa că putem alege acum și **Half-Orc** sau **Drow-Elf**... A crescut de asemenea și numărul claselor, 21 printre care vom regăsi **Barbarul**, **Călugărul** și **Vrăjitorul**. Unele clase sunt în totalitate noi, neapărând nici în **Baldur's Gate**, ca **Votary Paladin** sau **Riddlemaster**. În urma adopțării celei de-a treia ediții a sistemului de reguli **AD&D**, caracteristica **THACO** va fi înlocuită de "base attack bonus" și **AC** începe cu valoarea 10. Din cele 300 de vrăji, 90 vor fi surprize, ele putând ajunge chiar și la level 9. Și setul de monștri a fost îmbunătățit: vor apărea bestii ca **Hook Horrors** și **Driders**. Din păcate, pentru a reduce numărul de cd-uri la două, au fost reduse și conversațiile cu NPC-urile și au fost eliminate în totalitate quest-urile amoroase. Grafica jocului a fost substanțial îmbunătățită, începând de la 640x480 și terminând cu 2048x1536 pixeli. Cum vor funcționa aceste noi caracteristici vom vedea în cadrul expoziției E3. Până atunci răbdări prăjite!

## AMERICAN MCGEE'S ALICE

### Milla Jovovich în Țara Minunilor

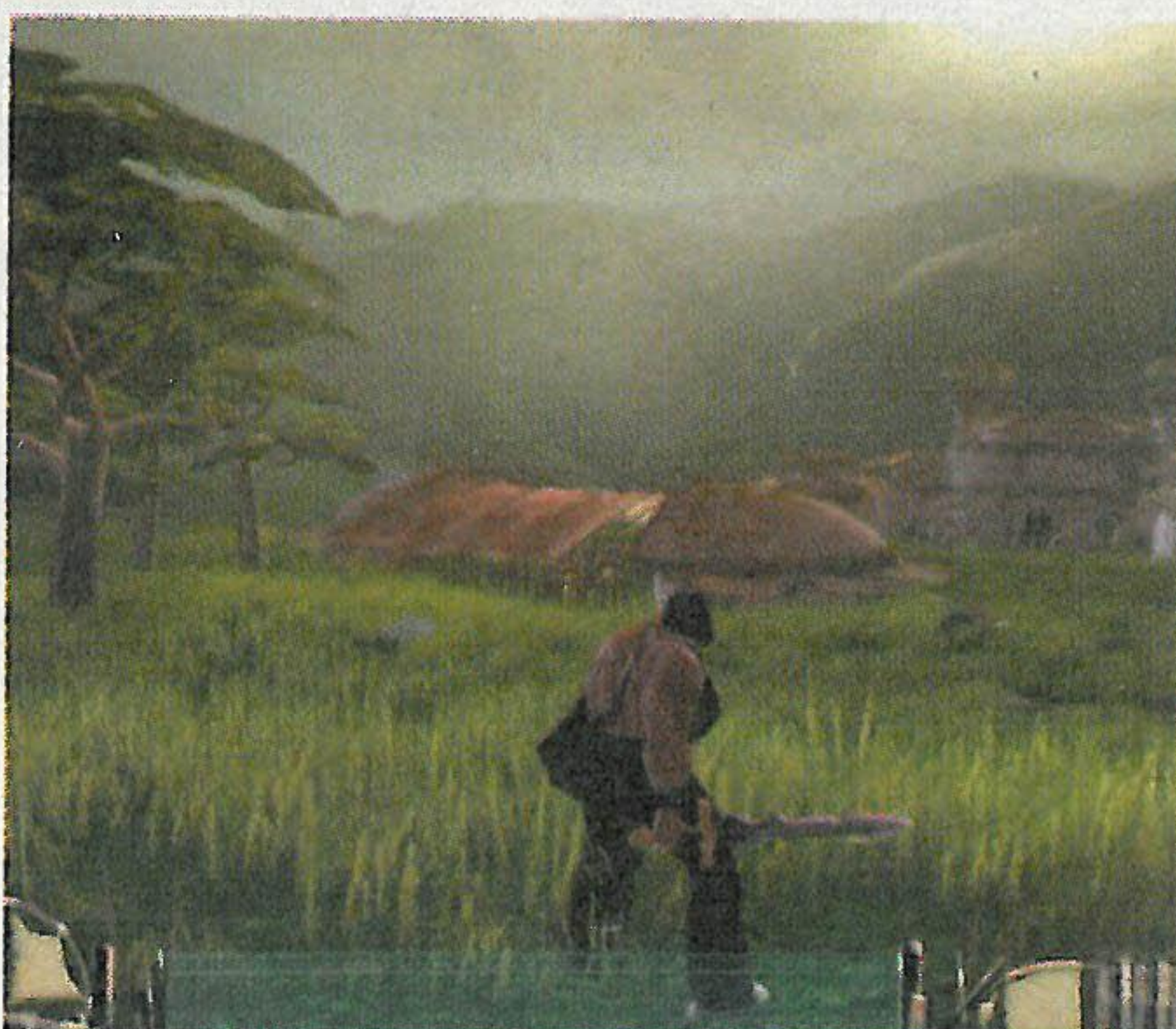


Actrița Milla Jovovich se pare că are o deosebită slăbiciune pentru ecranizările celor mai cunoscute titluri de jocuri PC. Într-un interviu recent, ea și-a exprimat interesul pentru un rol în filmul **Alice**. Milla, care momentan poate fi admirată în **Resident Evil**, și-a găsit vocația, după cum

spune chiar ea, în filmele în care scenele de violență nu sunt orientate contra personajelor umane. **Alice** este conceput de **Dimension Films** (**Scary Movie**) și va apărea pe ecranele cinematografice în 2003. Regia adaptării după **Alice în Țara Minunilor** e asigurată de maestrul în filme de groază – **Wes Craven**.

## SAVAGE

### Un FPS în universul fantasy?



Distribuitoarul **iGames** și producătorul **S2 Games** au destăinuit noul lor proiect, un joc multiplayer situat într-un univers fantasy

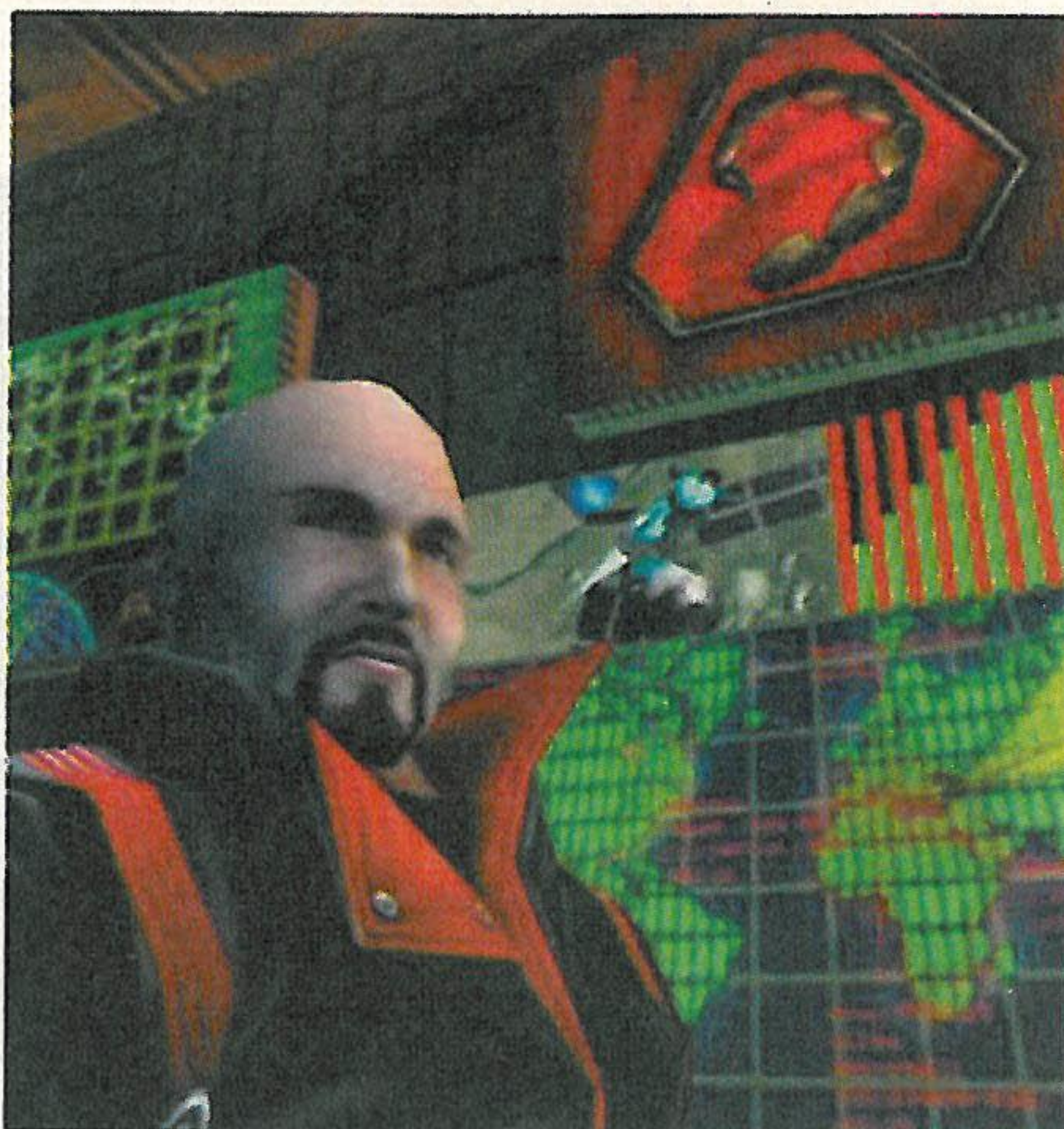
care mixează elemente de strategie în timp real și de ego-shooter. Bazat pe engine-ul **Silverback Development**, **Savage** preia cele mai bune ingrediente ale genurilor **RTS** și **FPS**, le combină și le prezintă într-un mediu multiplayer care suportă până la 64 de jucători. Jocul se desfășoară într-o lume fantastică, unde rasa umană și bestiile se înfruntă într-un război de proporții. Vag similar lui **Tribes**, aici jucătorii vor avea posibilitatea să preia fie rolul unui comandant – și atunci ei joacă în stil **RTS**, împărțind ordine, dezvoltând tehnologii și adunând resurse – fie rolul unui războinic cu sabie. În această situație – dacă ești un warrior – jocul se va desfășura din perspectivă 1<sup>st</sup> person.



WESTWOOD STUDIOS

## Kane pus pe liber

Joe Kucan, interpretul personajului rău "Kane" și răspunzătorul principal de la Westwood pentru extrem de reușitele secvențe video din jocuri, a fost pe lista celor 30 de angajați concediați în luna martie. Și Brett Sperry, unul dintre co-fondatorii lui Westwood, se pare că e pornit pe plecare: el și Louis Castle (*C&C: Renegade*) au semnat după preluarea de către Electronic Arts un contract pe cinci ani care va expira anul viitor. EA nu a confirmat însă până în prezent nici una dintre aceste informații.



## Activision își țese pânza

Toată lumea știe: jocurile și cinematograful fac împreună casă bună, adaptările dintr-o parte sau din alta sunt monedă curentă în ultimul timp. Ultimul exemplu, *Spiderman: The Movie*, care tocmai a avut premiera. Filmul a avut încasări de 113 milioane dolari numai în prima săptămână de difuzare.

Acest fapt a determinat analiștii de la SWS Services să anunțe succesul comercial al seriei de jocuri inspirate din film, produse de Activision. Jocul *Spiderman: The Movie* este prevăzut pentru PC, Xbox, GameCube, PlayStation 2, Psone și Game Boy advance și ar trebui să apară la noi pe 31 mai.

EA

## Stăpânul Inelelor

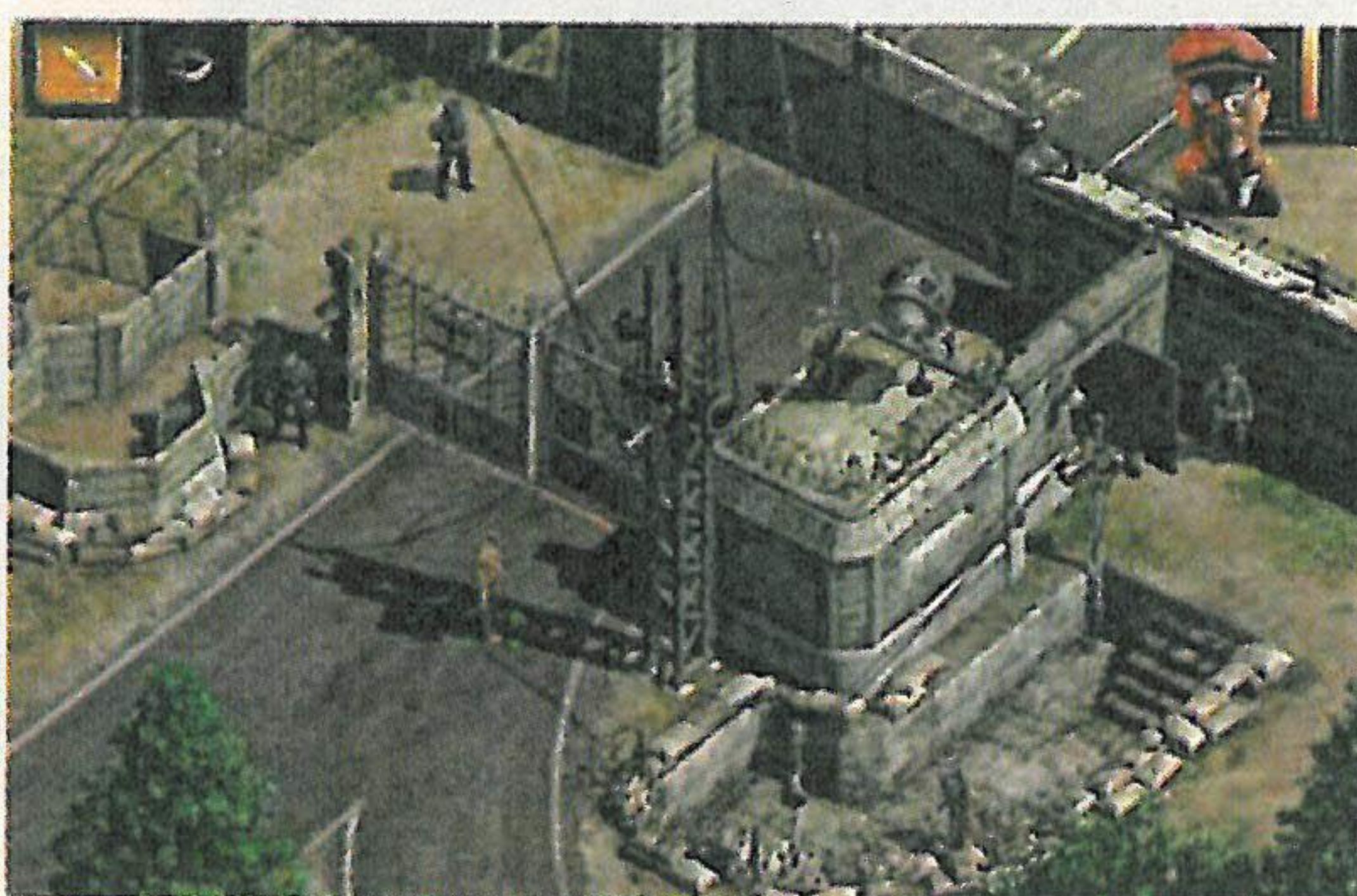


După anunțul inițial dinaintea Crăciunului, EA a păstrat tăcerea asupra subiectului titlurilor *Lord of the Rings* aflate în fază de dezvoltare. În timp ce fanii seriei așteptau o trilogie de jocuri corespunzătoare filmelor, EA a făcut un anunț surprinzător: primul joc se va chema *Lord of the Rings: The Two Towers*. Conform comunicatului oficial de presă, "jucătorii vor putea retrăi cele mai memorabile momente din primele două filme, premiul Academiei – *Frăția Inelului* și mult așteptatul *Cele Două Turnuri*".

COMMANDOS 3

## Unitățile de comando în marș susținut

Vestea cea proastă e că nu va exista niciodată vreun add-on la *Commandos 2*. În locul acestuia, Pyro Studios lucrează deja la vestea cea bună: *Commandos 3*. La o conferință de presă, fondatorul lui Eidos – Ian Livingstone – a confirmat proiectul jocului de tactică în timp real. După terminarea lui *Praetorians*, Pyro își va înhăma toți programatorii la partea a treia a primei lor opere.



## Final Fantasy XI confirmat pentru PC

Cum era de prevăzut, marele RPG Square - conceput pentru universul online - a fost confirmat oficial pentru PC. *Final Fantasy XI* iese pe piață în Japonia, iar eforturile producătorilor vor fi concentrate în special utilizatorilor de PS 2. Între timp, posesorii de PC vor putea gusta noul MMORPG doar peste câteva luni.

## DAoC trece de cota 200.000

*Dark Age of Camelot* pare să fi depășit cota de 200.000 de abonați, distribuiți între America de Nord și Europa. În ianuarie, acest RPG-online a depășit *Asheron's Call*, MMORPG-ul de la Microsoft. Acest rezultat a dus la cucerirea locului trei în clasamentul RPG-urilor online americane, în spatele lui *EverQuest* și *Ultima Online*. Marele salt s-ar putea întâmpla însă în vara aceasta, când *Mythic* va lansa *DaoC* pe cea mai vastă piață a MMORPG, Coreea.

## Warcraft 3

Pentru vara aceasta, Blizzard prezintă trei figurine de plastic din *Warcraft 3* (fiecare de câte 15 centimetri). Ne stau la alegere războinici orci, trolli, regele nărilor – Bronzebeard și night-elful Stormrage. Prețul e de circa 20 euro. Din contra, orcii din fibră de sticlă în mărime naturală care vor atrage atenția asupra lui *Warcraft 3* în peste 800 magazine din toată lumea nu sunt de vânzare. Modelele de 1,85 m (în imagine se află capul de orc) au fost create de firma din Köln Oxmox, care și-a făcut deja un renume cu figurinele lui Lara Croft.

### TOP 10 ROMÂNIA

- 1 - HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE
- 2 NOU MEDAL OF HONOR
- 3 ▼2 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
- 4 ▼3 COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE
- 5 ▲8 GHOST RECON
- 6 ▼4 DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION
- 7 ▼6 BALDURS GATE 2: THRONE OF BHAAL
- 8 ▲9 CIVILIZATION 3
- 9 ▼7 MAX PAYNE
- 10 NOU EMPIRE EARTH



## Topul cititorilor PC-Games

Pentru a fi la curent cu ceea ce se joacă, lună de lună aflăm ce se vede pe monitoarele cititorilor europeni ai PC Games.



### 1 JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

(Raven/Activision)

**NOU**

**DEMISTIFICAREA** cavalerilor jedi: Kyle Katarn recunoaște că și-a procurat bateriile pentru sabia sa laser din burtica iepurașului Duracell.

### 2 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

(2015/Electronic Arts)

**NOU**

**TRANSFERAREA** unui agent în teritoriul inamic, care aruncă totul în aer, se furișează dar nu bea Vodca Martini.

### 3 GILDE

(4 Head Studios/Jowood)

**NOU**

**DEPOSEDAREA** alchimistului, preluarea fierăriei de către dușmani, credite exorbitante - aici se joacă ca-n realitate.

### 4 HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE

(CounterStrike.net/Vivendi Universal)

▼

Luna trecută: 5

**SCUZE** că te-a împușcat deja de 5x, îmi pare nespus de rău. Hai, vino-ncoace să discutăm...

### 5 C&C: RENEGADE

(Westwood/Electronic Arts)

**NOU**

**ALARMĂ** în baza GDI: Rambo Havoc e pe vine și distruge de unul singur elicopterele și tancurile nod-ului.

### 6 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

(Gray Matter/Activision)

▼

Luna trecută: 1

**ATMOSFERĂ DESCHISĂ** Soldații de elită dansează pe mese și cântă lied-uri populare. Mai nasoli decât orice fel de zombie.

### 7 DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION

(Blizzard/Vivendi-Universal)

▼

Luna trecută: 6

**DECIZIE** în iad: amazoana se apropie, depășește elegant și cade pe spate. La fel de elegant. 1:0 pentru Baal

### 8 BALDUR'S GATE 2

(Bioware/Virgin Interactive)

▼

Luna trecută: 2

**DEZMOȘTENIREA** copilului zeilor care nu vrea să asculte deloc. Ar fi putut deveni chiar tema unui talkshow.

### 9 CIVILIZATION 3

(Firaxis/Infogrames)

**NOU**

**ELIBERAREA** din funcție - consilierul ăsta aiurează! Vrea să obțină deja în secolul al XII-lea dreptul la vot al femeilor!

### 10 GOTHIC

(Piranha Bytes/Egmont)

**NOU**

**DEPOSEDAREA** proprietății private e abc-ul vieții în închisoare. Ca la școală.

## Battlefield 1942

După Medal of Honor, EA se lansează într-o nouă campanie belicoasă. Ofensiva începe pe web. Digital Illusions și Electronic Arts au lansat site-ul oficial al următorului lor joc. Battlefield 1942 va reproduce mai multe bătălii din cel de-al Doilea Război Mondial, în care vor putea lua parte până la 64 jucători simultan, de partea aliaților sau forțelor Axei. 19 tipuri de arme și cca. 30 vehicule vor putea fi utilizate. Detalii pe site-ul oficial.



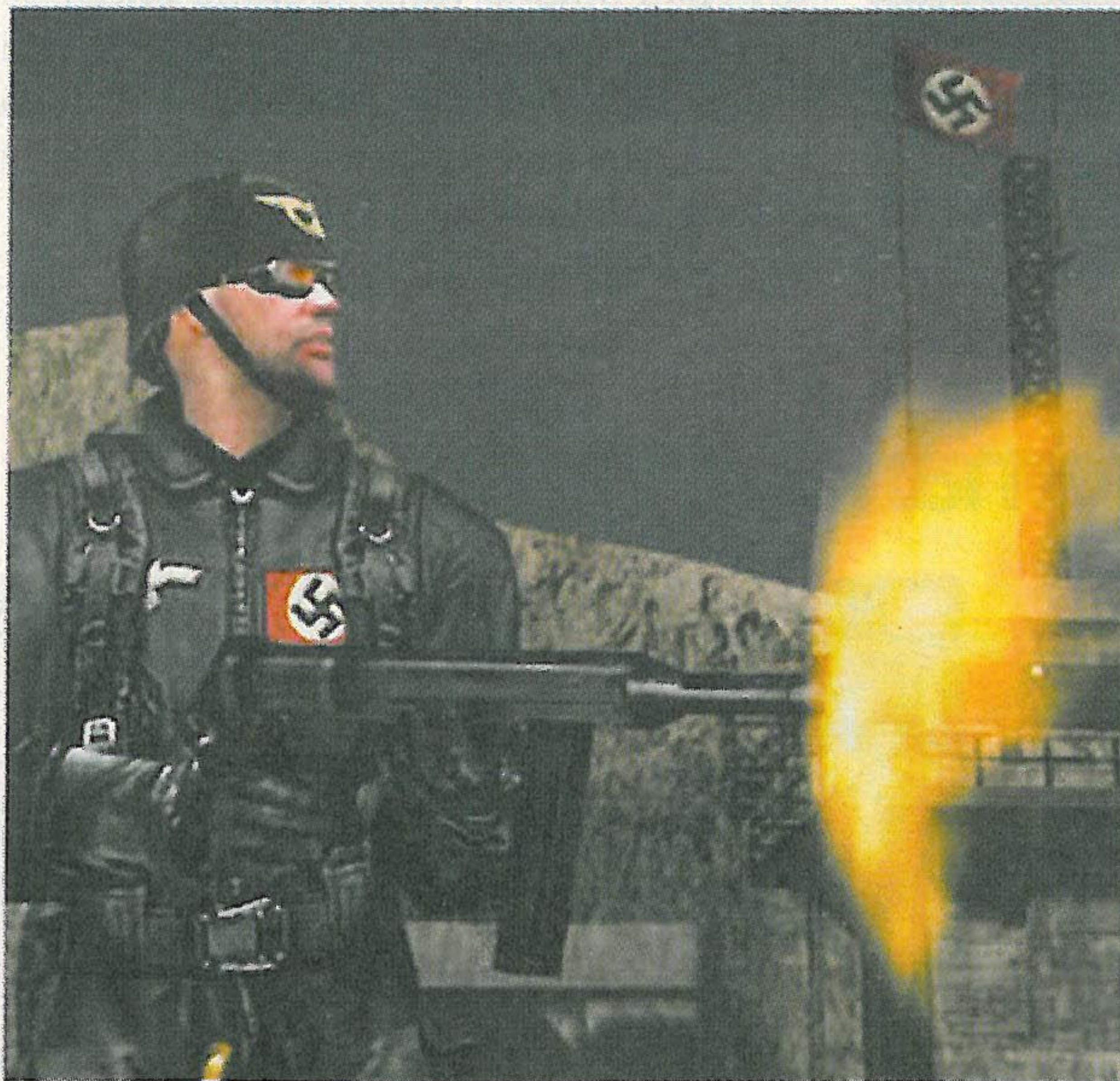
## TAKE-TWO

## anunță Max Payne 2



Mult așteptata continuare a hitului exploziv de acum un an, **Max Payne**, a fost anunțată la E3 și se va numi, bineînțeles, **Max Payne 2**. Take-Two a dezvăluit că Rockstar Games împreună cu Remedy Entertainment au început deja să lucreze la **Max Payne 2**, prevăzut pentru anul 2003. Take-Two a anunțat de asemenea că a cumpărat toate drepturile de proprietate asupra brand-ului Max Payne și toate drepturile de

proprietate intelectuală asociate cu acest brand, inclusiv marca înregistrată, copyrights, caractere, licența tehnologiei, engine-ul jocului și tehnologia asociată "Bullet Time(TM)", precum și licențele pentru producțiile cinematografice, TV și literare. Gigantul Take-Two a preluat aceste proprietăți de la Remedy Entertainment și Apogee Software în schimbul a 10 milioane \$ cash.



## ADD-ON

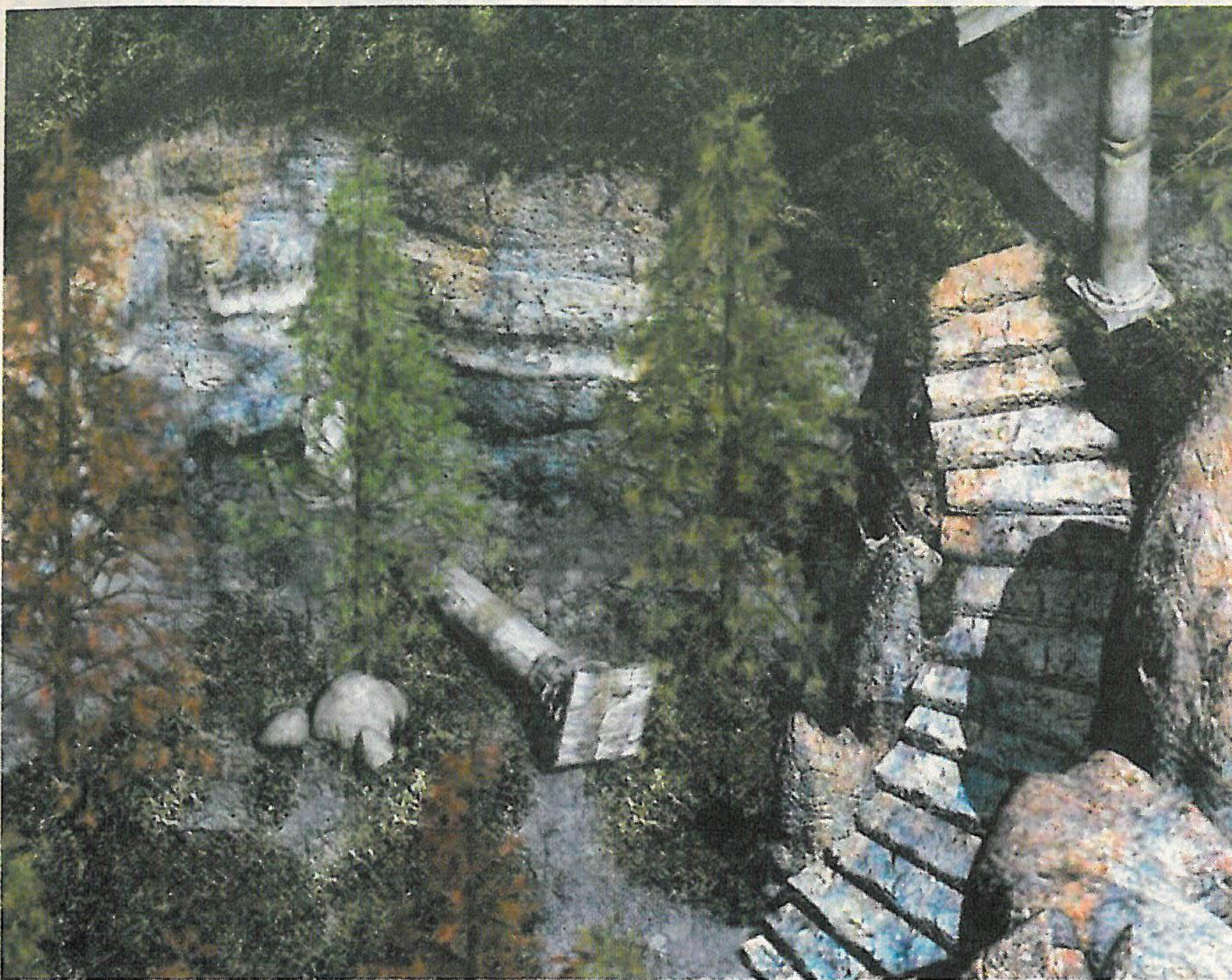
## Wolfenstein

Codul sursă al lui **Return to Castle Wolfenstein** a fost făcut public acum câteva luni, oferind astfel jucătorilor perspectiva de a juca noi moduri. Nerve Software a dezvăluit un add-on pentru continuarea scurtei aventuri. În program sunt prevăzute zece noi campanii single-player și tot atâtea noi hărți multiplayer. Vom avea și bonusuri constând în arme și noi clase de personaje. De exemplu, un spion va putea

"împrumuta" uniforma soldaților inamici morți și va putea intra neobservat în baza adversă... cel puțin până la primul schimb de focuri!



## BLACK ISLE Lionheart



Black Isle Studios a anunțat apariția lui **Lionheart**, un RPG în stil Fallout, dar într-o altă ambientare: Europa secolului XVI. Lumea s-a schimbat de când Richard Inimă de Leu a cauzat o distorsiune temporală în anul 1192. Pe Pământ își fac apariția magia și noi rase – altele decât cea umană – iar lumea este invadată de monștri. Ne vom plimba prin locuri istorice și vom întâlni personaje care au existat în

realitatea acelor vremuri (de exemplu, Leonardo da Vinci). Sistemul de joc, bazat pe cel din Fallout, a trecut deja perioada de probă, chiar dacă, sub aspect grafic, personajele 3D vor fi integrate în decoruri 2D. Nu mai puțin de patru jucători se vor putea aventura în modul "cooperative". Un titlu care se anunță promițător pentru iubitorii genului, dar care va trebui așteptat până la sfârșitul acestui an.

## Tragedia de la Erfurt și jocurile video

Germania este țara cu cea mai dură legislație privind jocurile video. Liste întregi de jocuri "puse la index" așteaptă să fie respectate și orice reclamă sau afișare a lor va fi interzisă. Toate acestea plus o lege care vizează clasificarea și împărțirea jocurilor video pe segmente de vârstă urmează să fie propuse și examinate de parlamentul german în cursul lunii iulie 2002. Problematizarea violenței în jocuri a luat amploare după ce, luna trecută, un licean din Erfurt a ucis 17 persoane, înainte de a se sinucide. Evenimentul a fost catalogat ca fiind cel mai cumplit macel întâmplat în Germania din 1945 încoace. "De ce nu interziceți pubertatea?", concluziona editorialistul lui Berliner Zeitung, care atrăgea atenția autorităților împotriva oricărei decizii de interdicere a diferitelor forme de expresie artistică, pe motiv că ar vehicula un mesaj de violență care ar influența mințile slabe. Tragedia de la Erfurt a deschis trendul unor interminabile emisiuni și discuții aprinse pe marginea restrângerii violenței în televiziune, însă ținta numărul unu a politicienilor aflați în climat pre-electoral a rămas... evident, Games-



ul! Guvernul german și-a declarat voința de a scoate pur și simplu din circuitul distribuției jocurile aflate pe "lista neagră a violenței". Ministrul Familiei, Christine Bergmann s-a pronunțat clar, menționând că, Guvernul va propune această listă ca urmare a tragediei de la Erfurt. Cum Poliția a declarat că sceleratul dispunea de jocuri în care scopul principal era uciderea inamicilor virtuali, nu a mai fost nevoie de alte dovezi pentru ca lucrurile să fie discutate la nivel politic.

SURSA REUTERS

## Day of the Mutants

Va fi un FPS situat într-un univers post-apocaliptic. Supraviețuirea este singurul scop în această lume asaltată de mutații iubitori de sânge, iar preocupările esențiale vor consta în a-ți procura cele necesare stomacului, în a te adăposti și în a te apăra împotriva asalturilor furibunde ale bestiilor. Vi se pare promițător? Nouă ne sună de-a dreptul lugubru!

## Delta Force 4

Novalogic a anunțat ca urmatorul episod al seriei **Delta Force** va fi disponibil atât pentru PC cât și pentru Xbox sau PlayStation 2. Acțiunea lui **Delta Force: Black Hawk Down** se va desfășura în Somalia anulului 1993, iar misiunea comandoului tău va consta în restabilirea ordinii acestui stat dominat de dictatură. Beneficiind de un engine 3D, jocul de acțiune militară ar trebui să apară pe PC înainte de sfârșitul lui 2002.

## Matrix

Warner Bros, Monolith Productions și Eon Digital Entertainment au în proiect un MMORPG bazat pe filmul **Matrix**. Viitoarea apariție promite o grafică 3D demnă să ne mențină cât mai aproape de spiritul filmului și, totodată, o infrastructură capabilă să coordoneze mai multe zeci de mii de jucători.

## Doom III în mișcare

Au apărut primele trailere pentru **Doom III** și ele au făcut în scurt timp înconjurul lumii. Reacțiile au fost, în mare parte, de admirație și scepticism. Deosebit de apreciat a fost nivelul detaliului din joc, bump mapping-ul arătând mai bine ca niciodată. În cele șapte minute ciudate de film, puteți urmări un istoric **Doom**, de la origini până în prezent, inclusiv imagini tulburătoare din **Doom III**.



## Placă de sunet high-end

Terratec își vinde acum placa de sunet high-end DMX 6fire 24/96 și fără cutia metalică externă: SoundSystem DMX 6 fire LT suportă redarea sunetului pe șase canale (Dolby Digital) și apelează pentru aceasta la convertoare de calitate înaltă de 24 biți/96 KHz. Placa de sunet e compatibilă cu DirectSound3D, Sensaura3D, A3D 1.0 precum și EAX 1.0 și 2.0. Pentru 130 USD este o investiție de calitate înaltă, cu boxe la fel de bune.

[www.terratec.com](http://www.terratec.com)

## Urmașul lui Athlon XP

Gigantul cipurilor AMD produce de puțin timp noile procesoare Athlon XP cu core Throughbred. Se utilizează același procedeu de producție folosit și de Intel la procesoarele sale Pentium 4 cu core Northwood. Athlon XP de până acum erau fabricate prin procesul de 0,18 mm. Prin trecerea la 0,13 mm, noile core-uri devin mai mici, consumă mai puțin curent și funcționează la o temperatură mai scăzută. Noile procesoare sunt livrate de la sfârșitul lui aprilie.

[www.amd.com](http://www.amd.com)

## TFT de clasă mondială

NEC prezintă un nou ecran LCD de 18". MultiSync LCD1880SX are o ramă de metal foarte îngustă și o rezoluție maximă a ecranului de 1.280x1.024 pixeli. Dispune de două interfețe DVI și o intrare D-SUB analogică. Nobilul aparat se livrează împreună cu un software care, la rotirea monitorului cu 90 de grade, permite vizualizarea paginilor "portrait". Demnă de amintit este noua iluminare de fundal, care are o durată de viață mai mare și degajă mai puțină căldură decât modelele de până acum. Cu o garanție de trei ani, LCD1880SX costă 1600 USD.

[www.nec-mitsubishi.com](http://www.nec-mitsubishi.com)

## TERRATEC SUBSESSION HOMEARENA 5.1

# Cinci boxe pentru un "Aleluia"

Profesioniștii de sonorizare de la Terratec au scos pe piață un nou sistem de boxe. Cei cinci sateliți ai săi sunt făcuți din lemn, se pot monta pe pereți și au o putere efectivă de câte șase wați. Subwoofer-ul cu cei 25 wați asigură sunete joase ferme și plăcute. Volumul se reglează printr-o telecomandă. Pentru a utiliza acest sistem ai nevoie de o placă de sunet 5.1 sau de un amplificator Dolby Digital. Prețul setului HomeArena este în jur de 130 USD.

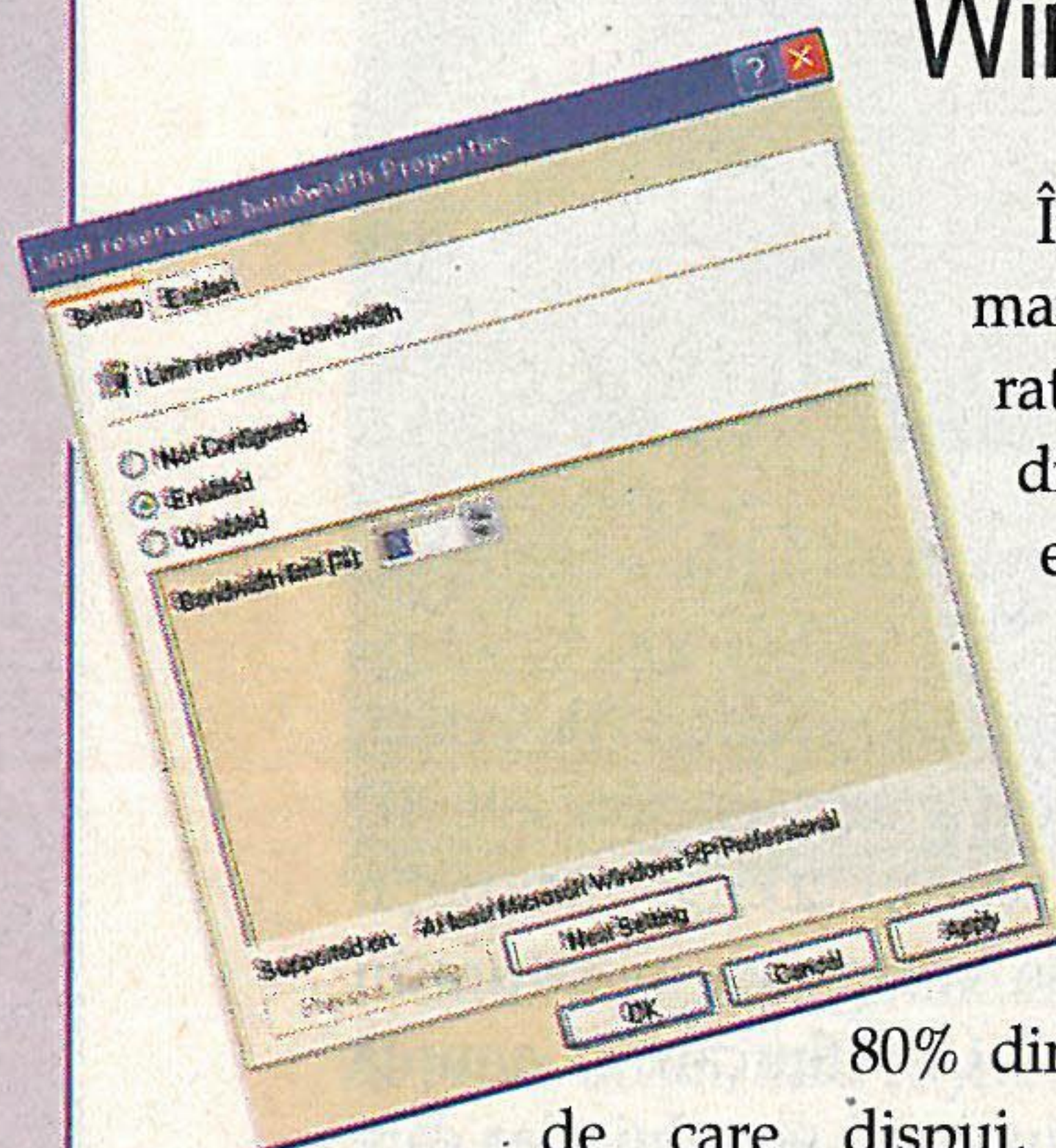
SUNET CU VÂNĂ

Sistemul de boxe 5.1 de la Terratec are o putere totală de 55 de wați.



## TUNING WINDOWS XP EXTREM

# Stoarce totul din Windows XP!

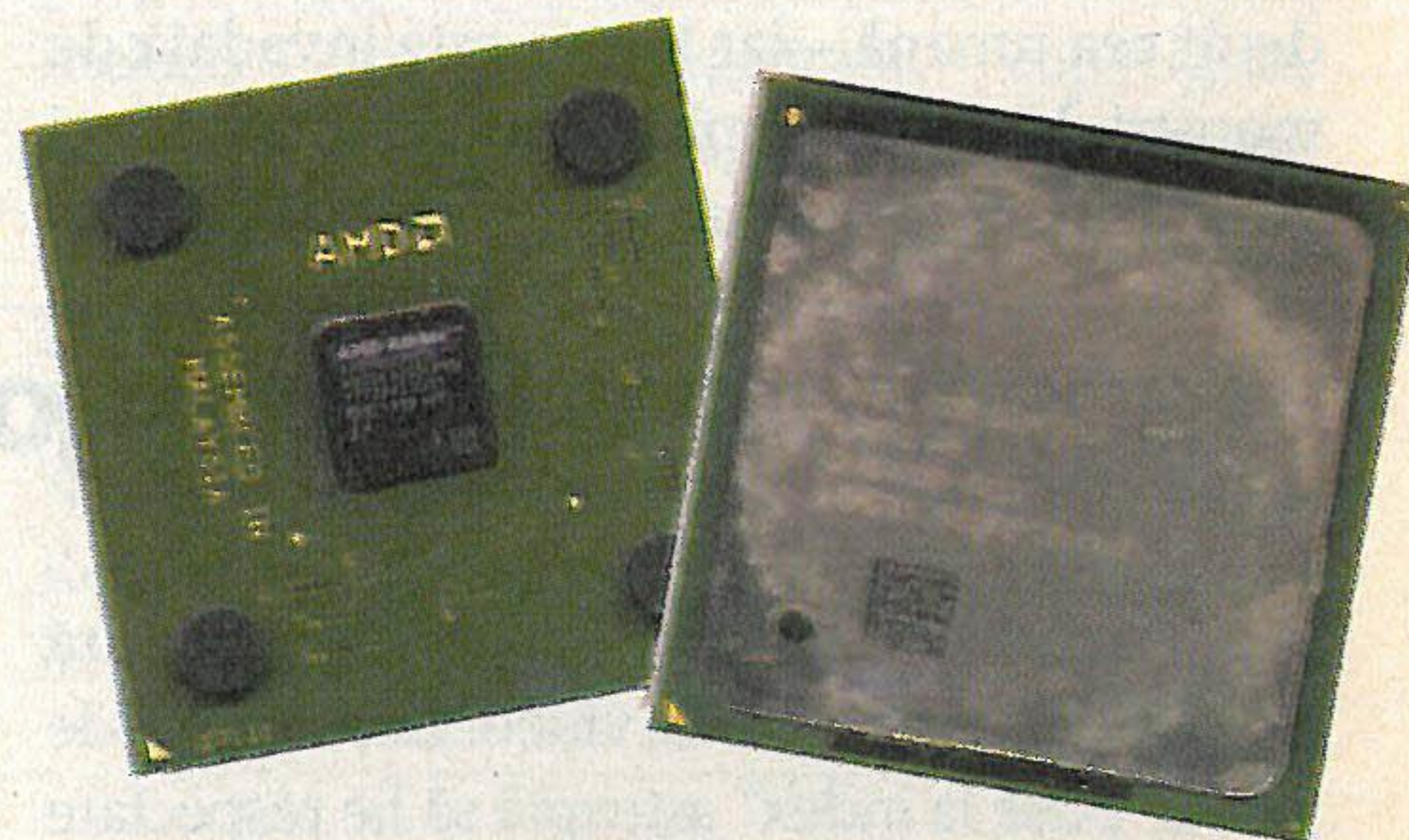


În Windows XP se mai ascund nenumărate resurse, care, din diferite motive, de exemplu stabilitatea sistemului, nu sunt accesibile oricui. Dacă vrei să afli de ce download-ul îți merge doar cu 80% din capacitatea benzii de care dispui, intră pe pagina [www.webtree.ca/newlife/windows\\_xp\\_tips.htm](http://www.webtree.ca/newlife/windows_xp_tips.htm). Iată câteva dintre opțiunile despre a căror activare poți citi aici: accelerarea meniului de start, cum poți activa temporar drepturile de administrator, cum se folosesc hotkey-urile tastei Windows, cum să blochezi pornirea Windows Messenger-ului sau cum să scapi complet de el etc. Atenție: redacția nu își asumă nici o răspundere în ceea ce privește conținutul și indicațiile de pe acest site! Ești curios de ce? Dacă ai prins gustul intră și pe [www.webtree.ca](http://www.webtree.ca).

## ATHLON XP 2.100+ și INTEL PENTIUM 4 2.400

# Întâlnire la nivel înalt

Intel a prezentat la CeBIT procesorul Pentium 4 la 2.400 MHz, în timp ce AMD prezenta un Athlon XP „2.100+”. Procesorul de înaltă performanță al lui AMD nu este însă tactat la 2.100 MHz, ci doar la 1.733 MHz. Din aprilie va fi disponibil la prețuri în jur de 350 USD. Pentium 4 se va fabrica doar în versiunea Socket 478. Nu s-a stabilit încă data lansării pe piață și nici un preț orientativ.

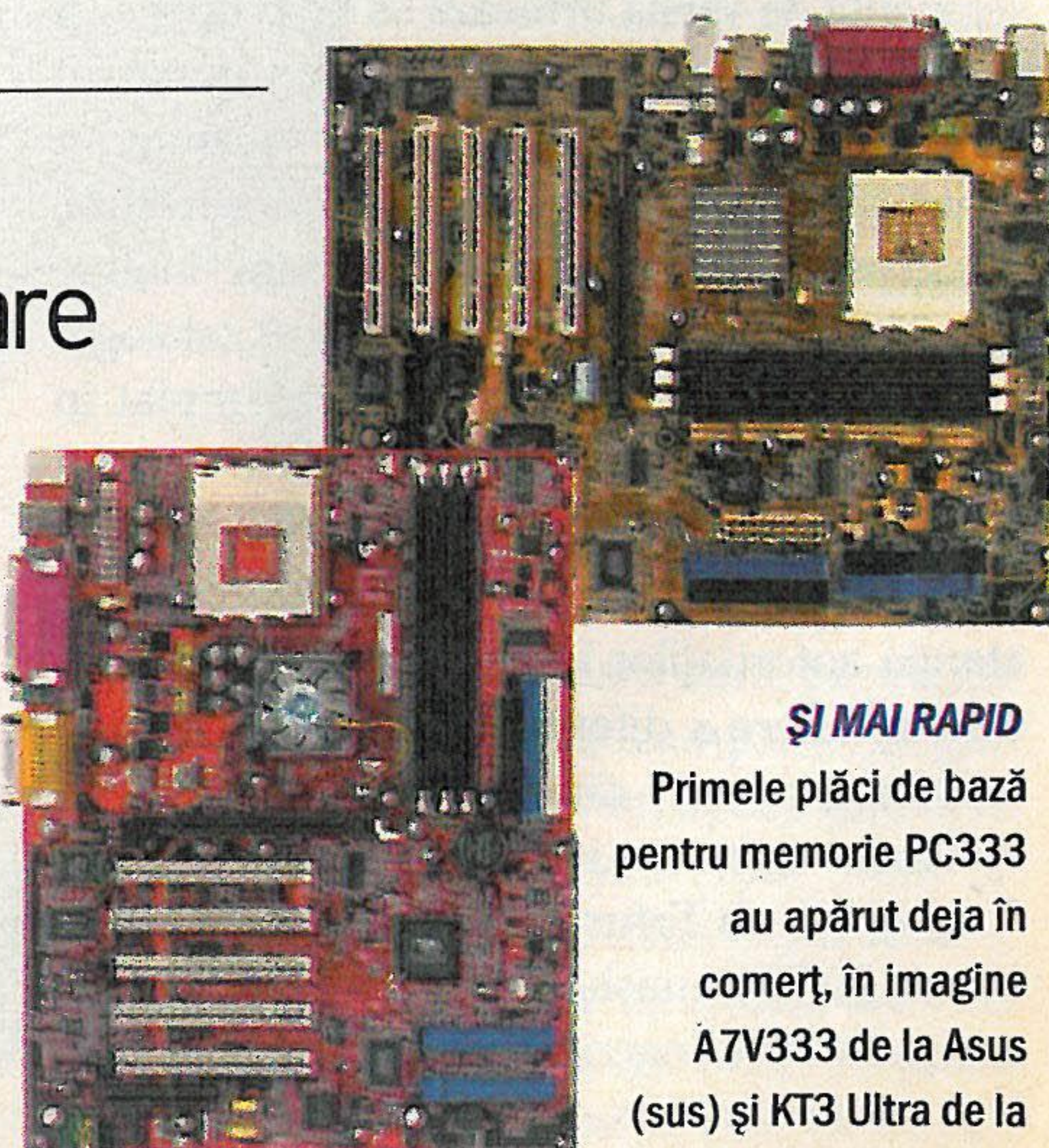


**MONȘTRI DE CALCUL** Noile procesoare de la AMD și Intel vor costa în jur de 350 și 800 USD.

## PLĂCIDEBAZĂ CUMEMORIE PC333

# Memoria rapidă la mutare

Memoria RAM DDR nu mai e de multă vreme o noutate. Memoria PC333 vrea să înlocuiască acum obișnuitele module PC266. Nu de mult timp circulă în comerț plăcile de bază cu chipset-ul Apollo KT333. KT3 Ultra de la MSI costă în jur 177 USD, A7V333 de la Asus va costa în jur de 200 USD. Urmează și celelalte plăci de bază cu chipset-urile PC333 Sis645 și Sis745, la fel ca și plăci de bază cu noile chipset-uri PC333 ale lui Nvidia Nforce 615-D și 620-D.



**ȘI MAI RAPID**

Primele plăci de bază pentru memorie PC333 au apărut deja în comerț, în imagine A7V333 de la Asus (sus) și KT3 Ultra de la MSI (stânga).



## URMAȘUL LUI INTEL PENTIUM 4 Noutăți de la Intel

Pe Developer Forum-ul lui Intel din Silicon Valley, gigantul procesoarelor a anunțat că va suporta pe viitor, în continuare, prin procesorul său de standard Pentium 4, memoriile RDRAM și DDR. Pe lângă aceasta, s-au dat primele informații despre urmașul lui Pentium 4. Procesorul cu numele de cod „Prescott” va apărea în a doua jumătate a lui 2003, dar și plăcile de bază vor suferi unele modificări. Ca urmaș al interfețelor pentru unitățile de stocare, Intel propagă interfața de unități Serial-ATA. În perioada de trecere, plăcile de bază vor fi dotate cu interfețele noi. Dar și slot-ul PCI va suferi modificări: generația noilor interfețe se numește „3GIO” și va fi de până la șase ori mai performantă. Primele sisteme cu această interfață vor apărea pe la sfârșitul lui 2003.

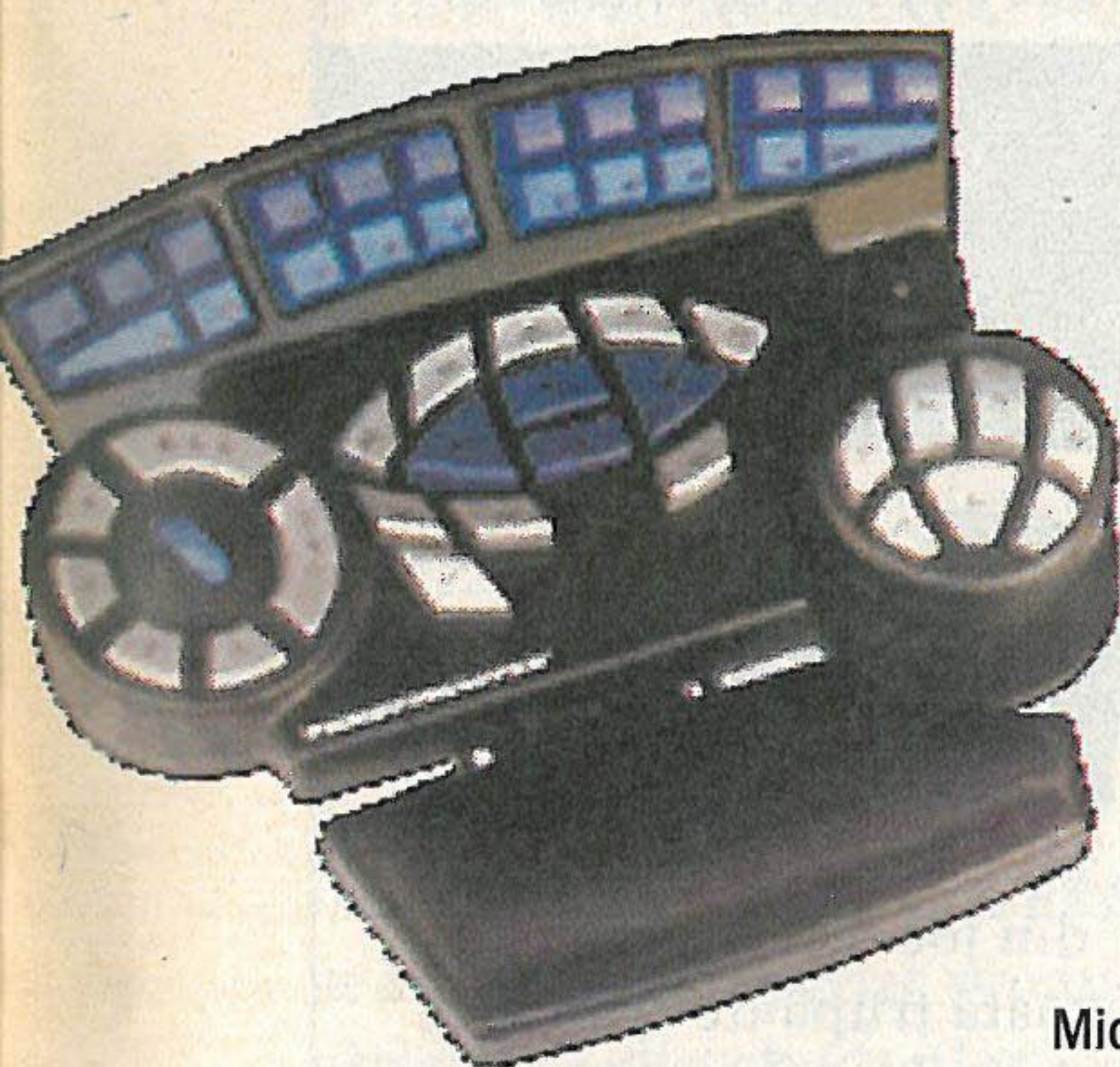


**URMAȘUL LA TRON** Numele de cod al urmașului lui Intel 4 este „Prescott”, acesta va apărea în 2003.

## THRUSTMASTER TACTICALBOARD KYRO II SE

### Tastatură pentru jocuri Nou cip grafic Cyro

Tacticalboard de la Thustmaster e un ajutor comod în jocuri. Pe acesta sunt plasate într-un aranjament util, taste programabile pentru a ușura jucătorului controlul jocurilor de acțiune sau ego-shooter. Aparatul USB permite crearea de profiluri de utilizator, dintre care 52 sunt deja configurate. Tacticalboard are doi ani garanție și costă în jur de 80 USD.



**MULTILATERAL**  
Cele 49 de taste le poți prevedea ca și la Microsoft GameVoice cu funcții de chat.

Specialiștii în accesorii de la Logitech au prezentat la CeBIT un sistem de boxe certificat THX cu numele Z-560. Acesta este standardul noii serii Z, din care fac parte și modelele mai puțin performante Z-450 și Z-340. Mulțumită tehnologiei special patentate, boxele ating o senzație auditivă realistă la jocurile PC, filme DVD și la CD-uri de muzică. Z-560 este compus din patru sateliți, precum și un subwoofer, livrează efectiv 400 wați și se găsește în comerț de la sfârșitul lui martie la prețul de 280 USD.

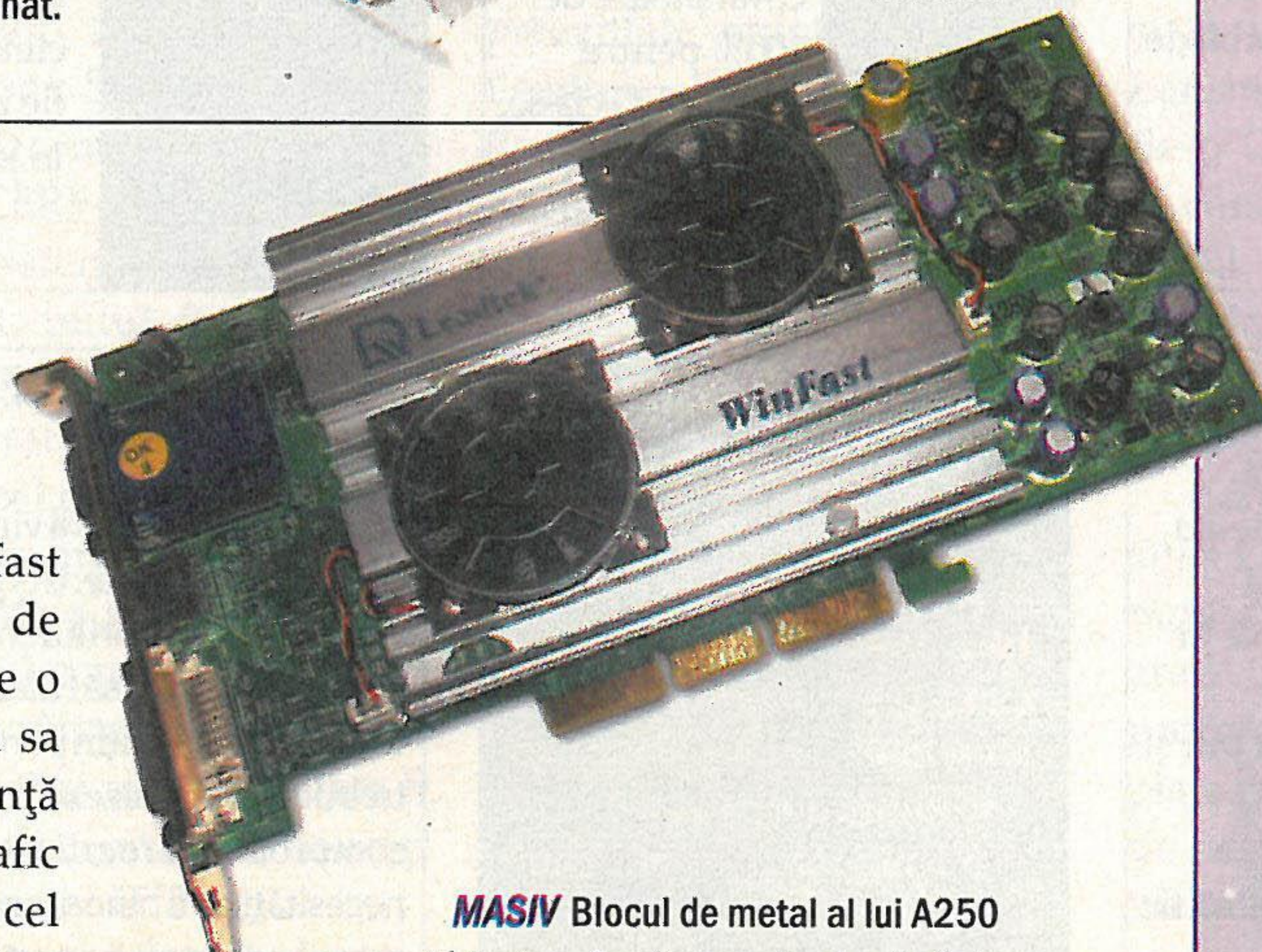


**FORJAT**  
Noile plăci grafice Kyro II SE de la Hercules și Videologic se lansează cu frecvențe de tact mai ridicate.

## WINFAST A250 ULTRA TD

### Grafică high-end În magazine

Leadteck scoate în comerț prin Winfast A250 Ultra o placă GeForce4 Ti 4600 tare de tot. Pe lângă ieșirea VGA, dispune și de o interfață DVI și de o ieșire TV. Memoria sa DDR de 128 MB lucrează cu o frecvență efectivă de tact de 650 MHz, cipul grafic Ti 4600 la 300 MHz. Placa de 420 g cu cel mai rapid cip grafic pentru PC-uri desktop costă 470 USD.



**MASIV** Blocul de metal al lui A250 acoperă cipul grafic și memoria și e răcit de două ventilatoare.

## Plăci de sunet Nvidia?

Potrivit unor zvonuri, Nvidia și-a înregistrat în America marca „Soundstorm”. După ce firma a produs deja cipul de sunet pentru Xbox-ul lui Microsoft, ne putem aștepta, probabil, în curând, să apară și primele plăci de sunet sub acest nume. Nvidia nu a dat încă informații oficiale în acest sens.

[www.nvidia.com](http://www.nvidia.com)

## Chipset pentru placă de bază de la Ati

Ati lucrează la mai multe chipset-uri pentru plăci de bază, atât pentru procesoare AMD, cât și Intel. Acestea vor dispune de un cip grafic Radeon 7000, precum și de un cip de sunet 5.1 și funcții de rețea. Radeon IGP 320 se numește Northbridge-ul pentru procesoarele AMD, IGP 330 și 340 sunt cipurile pentru procesoarele Pentium 4 ale lui Intel. Southbridge-urile corespunzătoare se numesc IXP 200/250.

[www.ati.com](http://www.ati.com)

## Headset nou

Profesioniștii în acustică de la Plantronics și-au extins oferta de headset-uri cu ocazia CeBIT-ului. Audio 80, de exemplu, e pliabil, dispune de un reglaj de volum pe cablu și de un microfon de calitate. Se livrează împreună cu un toc elegant de piele și costă în jur de 40 USD. Audio 90 are cochilii mai mari, aceleași caracteristici și costă 44 USD.

## Plăci Radeon noi

Schițele tehnice ale noilor produse de la Club 3D/PowerColor prezintă informații despre un „Radeon 8800”, care utilizează un cip de 350 MHz și dispune de 128 MB memorie grafică la 600 MHz (DDR). „Radeon 8700” va diferi doar prin memoria mai lentă utilizată (550 MHz). Prețurile și disponibilitatea nu sunt încă stabilite.





**R**omanele scrise de J.R.R. Tolkien, după ce cuceriseră inimile a mii de jucători pasionați, au invadat și marile ecrane. Primul episod al trilogiei, *The Fellowship of the Ring*, după aprecierile venite din partea publicului, a contabilizat și

niște statuete aurii de tip Oscar. Prin chestionarul propus luna trecută am încercat să întrezărim care este opinia voastră pe această temă. Majoritatea covârșitoare a celor care au trimis răspunsurile au citit cele trei romane ale marelui Tolkien, și mai mult, 53% au

gustat din plin capodopera. Ei consideră în proporție de 84% că acest univers minunat în care decurg evenimentele, numit fantasy, este din nou în vogă. După succesul obținut, cei doi giganti Sierra și Electronic Arts au anunțat numeroase titluri bazate pe

carte, respectiv pe film. Aceste viitoare jocuri au reușit să urce în topul celor mai așteptate game-uri ale cititorilor. Mai multe detalii puteți afla din statisticile de mai jos.

JĂCINT ERDEI / CIPRIAN TORU

#### THE OSCAR OF THE RINGS

Cititorii care au vizionat deja ecranizarea consideră în proporție de 66,4% că filmul este unul de succes. Un procent mai mic, de 33,2%, se aventurează să afirme că merită chiar Oscarul.



**FX** Cât despre categoriile la care ar fi meritat Oscarul, 80% dintre cititori cred că efectele speciale au fost teribile și pot fi recompensate cu o statueta. 52% ar fi acordat-o și pentru costume.



#### JOCURILE AU FOST FĂCUTE!



Gândindu-se la jocurile (a se citi eșecuri) Harry Potter sau Monster Inc., cititorii noștri sunt totuși încredințați (84%) că nu va fi și cazul transpunerii lui LotR în joc, game care cred ei că va fi unul de succes. Au fost și 16% sceptici care se așteaptă ca jocul să fie unul mediocr.

#### 100% MOVIE

67% se așteaptă ca story-ul jocului să urmeze întocmai firul epic al filmului, 30% cred că se vor păstra doar anumite elemente, 3% își fac iluzii că story-ul va fi cu totul inedit.



#### NUUU... NU HACK 'N' SLAY!

Încadrarea viitorului joc în marile genuri a fost făcută astfel: 100% RPG! Opiniile diferă doar când vine vorba de subgenul RPG: jumătate dintre cei chestionați cred că titlul va fi un RPG Hack 'n' Slay.



#### RPG CURAT

Dacă cititorii noștri ar fi producătorii jocului, ei ar opta în proporție covârșitoare de 100% pentru genul RPG clasic, cu universul și regulile AD&D.

#### EROI DE BASM



Toate personajele ecranizării merită, în opinia a 65% dintre cititori, să fie importate în joc.



#### FRODO vs REST OF THE PARTY

Gamerii noștri (49%) ar parcurge aventura din joc mai degrabă cu toată trupa de eroi, spre deosebire de cei 33,2% care îl preferă pe Frodo. 27,8% ar porni jocul cu unul dintre companionii lui Frodo în rol principal.

#### UN NUMĂR MAGIC: 3

Nu știm de ce, dar știm că absolut toți cititorii care ne-au răspuns sunt de părere că numărul optim de capitole în joc este 3. Să fi fost ei influențați de trilogie sau pur și simplu este vorba de o stereotipie: când avem de a face cu o poveste, e mai să fie ceva cu trei?

#### CARTOGRAFIE

Pentru a fi mai interesant, o proporție de 63,5% considera că jocul necesită o divizare în hărți după modelul Baldur's Gate. 17% probabil că urăsc acest model, motiv pentru care nu și-l doresc în joc. 19,5% nici măcar nu știu cum arată hărțile din celebrul Baldur's Gate.



#### GEFORCE 5?

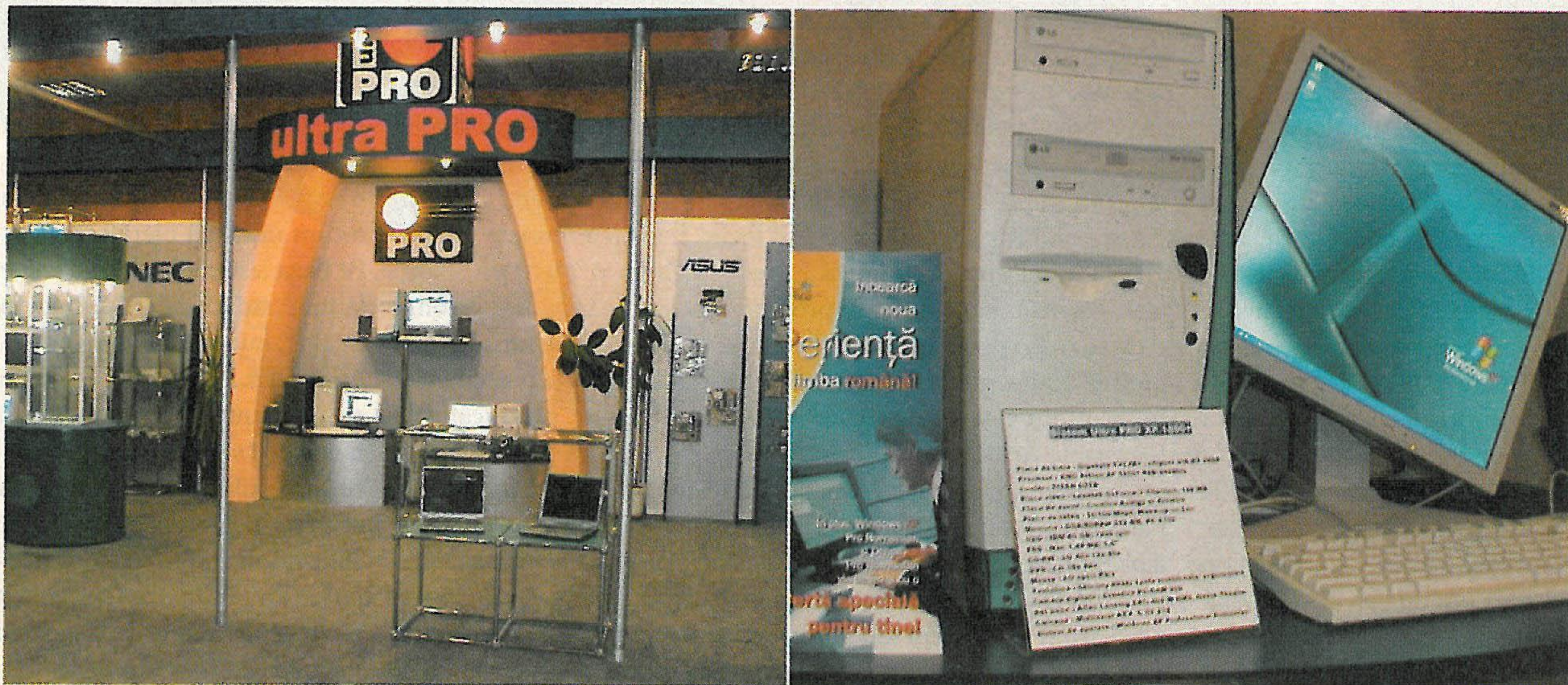
Nu o să vă vină să credeți, dar așa este: trei părți egale dintre cititori au considerat că: jocul ar trebui să ruleze și pe un sistem mai puțin performant; trebuie să se realizeze un compromis între calitate și necesități; ar fi bine să se pună accent pe o grafică spectaculoasă, indiferent de cerințele de sistem.

#### ATMOSFERĂ BOOGIE-WOOGIE

Aproape jumătate (49,7%) dintre cititori îi sfătuiesc pe programatori să insiste asupra atmosferei jocului, iar 34% vor un story beton din partea lor. Restul preferă o combinație armonioasă între story, gameplay, grafică și atmosferă.



# CERF 2002



După cum ne-a obișnuit în fiecare an, CERF ne prezintă în această ediție **ultimele noutăți în domeniul IT-ului Românesc.**

**Î**n perioada 23 – 27 aprilie 2002, a avut loc, la Complexul Expozițional ROMEXPO din București, cea de a XI-a ediție a Expoziției și Conferinței Internaționale Specializate de Tehnologia Informației și Comunicații - CERF 2002. Ediția din acest an a CERF-ului a fost organizată de firma Expotek, prestator de servicii în domeniul organizării de târguri, expoziții și conferințe.

După cum se știe, CERF se adresează, în special, producătorilor, distribuitorilor și integratorilor de sisteme, managerilor și specialiștilor din toate domeniile legate de tehnologia informației. Expozanții și vizitatorii au avut prilejul să participe la programul de conferințe și seminarii de specialitate, organizate zilnic, în cadrul manifestării. Astfel, pe data de 23 aprilie a avut loc seminarul Oracle9iAS, 25 aprilie a fost declarată Ziua Comunicațiilor și s-au acordat premiile CERF 2002, iar pe 26 aprilie s-a organizat un concurs de asamblat calculatoare.

Ediția din acest an s-a întins

pe o suprafață de 10.000 metri pătrați, în cadrul căreia au expus 110 firme și a fost vizitată de peste 100.000 vizitatori din toată țara.

Organizat anul acesta la scurt timp după CeBIT Hanovra, evenimentul CERF promovează pe piața românească cele mai noi produse și tehnologii lansate la Hanovra. Au fost prezente la CERF 2002 mari firme de IT și comunicații din lume, precum: Alcatel, Bosch, Canon, Compaq, Epson, Fujitsu-Siemens, Hewlett-Packard, IBM, Intel, Microsoft, Mitsubishi, Olivetti, Philips, Ricoh, Sony, SUN, Toshiba etc.

Furnizorul oficial de Internet la CERF a fost Romania Data Systems, iar imagini "live" au putut fi văzute pe Internet cu ajutorul companiei KPNQwest Romania, la adresa [www.cerf.kpnqwest.ro](http://www.cerf.kpnqwest.ro).

Ca și în anii trecuți, cea mai mare parte a publicului CERF 2002 a fost constituită de tineri în jurul vârstei de 20 de ani foarte curioși și dornici de a fi la curent cu ultimele noutăți din domeniul IT.

Una dintre premierele absolute

prezentate a fost prima stație de lucru realizată cu ajutorul procesorului Intel Pentium 4 la 2,4GHz cu magistrala de 533MHz, la un preț de aproximativ 1600\$ fără TVA. De asemenea, s-a putut urmări sistemul răcit cu lichid Dycol, sistem ce are calitatea de a putea fi folosit pentru răcirea oricărei componente din calculator, de la procesor, placă video sau harddisk. Temperatura măsurată la nivelul procesorului Athlon XP 1900+ era puțin sub 40 de grade Celsius.

Dintre plăcile video prezentate amintim modelele Leadtek Winfast A250TD (Geforce4 TI4400) și Winfast A250Ultra (Geforce4 TI4600), care beneficiază de un sistem de răcire activă fără precedent pe piața plăcilor video. Sistemul este alcătuit dintr-un radiator care acoperă atât chip-ul video, cât și memoriile aflate pe ambele fețe ale plăcii video, răcirea activă fiind asigurată de două ventilatoare.

Nici imprimantele nu au lipsit de la CERF 2002, fiind prezente și remarcate modelele Canon S300, HP PhotoSmart

1315 și Lexmark Z65. Spre exemplu, Canon S300 permite de o rezoluție de 2400x1200dpi, o viteză de 11ppm alb/negru și 7,5ppm color, la un preț de 100\$ fără TVA. Prin amabilitatea binecunoscutei firme Ultrapro putem să vă prezentăm câteva imagini de la CERF. Cea mai mare atracție a standului Ultrapro a fost zidul de monitoare plate pe care creaa o plăcere să-l privești!

Pentru gameri, Best Computers a prezentat o consolă Sony PlayStation 2 conectată la un monitor Sony Trinitron și la un sistem audio Altec Lansing 4100. Tot în standul Best Computers s-a aflat și o consolă Microsoft XBOX. Zidul de monitoare de la standul Best Computers a făcut valuri printre toți care au reușit să-l viziteze.

Ediția din acest an al expoziției CERF nu s-a remarcat în mod deosebit față de cea de anul trecut, deși au fost prezentate câteva premiere pe piața românească, iar numărul de vizitatori pare să fi fost mai mare.

IONUȚ GHIONEA



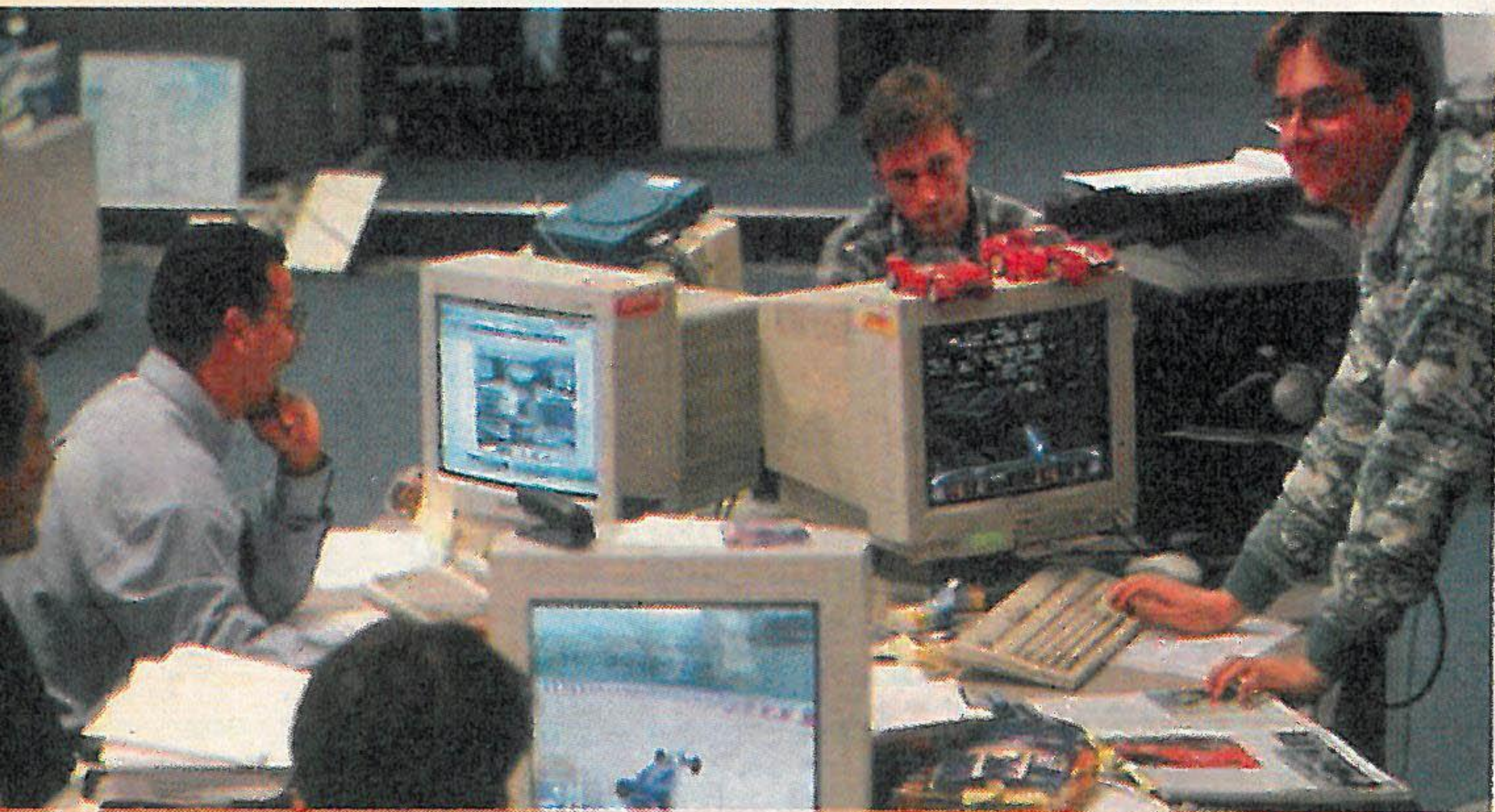
# Industria jocurilor

**P**e monitor apar din ce în ce mai multe rânduri. Ce putem citi din acestea: „Aceștia sunt fie Developer care participă la producerea software-ului, fie cei care fac testul Beta, fie angajați ai Publisher-ului sau ai firmei care va inscripționa CD-urile și le va pregăti pentru forma finală de punere în vânzare.” Expeditorul se află undeva în Germania unde lucrează la un alt calculator și se ascunde în spatele numelui Zoran. E pentru prima oară când un insider povestește despre cum apar jocurile sub formă de copie ilegală pe Internet, chiar înainte de a avea posibilitatea să aducă bani. „Warez” este denumirea versiunilor furate înainte de

unui software care urmează a fi inscripționat. Faptul că se aruncă vina pe hoții nedescoperiți e ca și cum „ne-am tăia singuri craca...”, mai ales în această branșă a jocurilor unde fiecare încearcă din răspuț să-și protejeze produsul. Mulți se retrag din fața realității, se prefac, consideră că aceste copii ilegale provin de la reprezentanții presei și se comportă în mod corespunzător: atunci când managerii PR prezintă în redacții jocuri încă neterminate rămân vreme îndelungată pe lângă jurnaliști. După prezentare, șterg toate fișierele. Alte măsuri de protecție îi obligă pe jurnaliști să completeze niște formulare Online și să se înregistreze pentru fiecare produs nou pentru a putea folosi software-le versiunii precedente. În cazul lui **Command&Conquer: Tiberian Sun**, producătorul Electronic Arts s-a ținut bine pe picioare, purtând permanent o politică de siguranță: cine dorea să testeze produsul trebuia să participe la o conferință care avea loc undeva în munți sau putea să aibă un noroc mai rar, precum PC Games, care a avut voie să intre în birourile revistei surori din Anglia pentru a testa. Acum, orice ne-ar fi dat să spunem sau să nu spunem, măsurile de protecție pe care le adoptă aceste firme sunt de înțeles fără a pune nimic la îndoială. De aceea, e trist că aceste măsuri nu ajută la nimic. Zoran zâmbește și consideră totul o naivitate: „Redacțiile nici nu apucă să intre în posesia unui master, că jocurile rulează deja.”

nu vor să-și păteze renumele cu vreo versiune care nu a fost spartă bine.

Pe un server străin - fără acordul celui care îl administrează - un grup deschide un forum unde își oferă serviciile. Pe baza sistemului „de la mine la tine”, adică de la un mail la celălalt, informația merge de la un insider la celălalt. Și, pentru ca nu cumva serverul folosit fără acord să cadă, grupul reduce accesul la downloads în așa fel, încât acesta să reziste. „Suprasolicitarea este controlată automat, astfel încât ratele prea ridicate de trafic trec neobservate”, ne spune Zoran. Cineva e întotdeauna primul care reușește să-și stocheze copia și îi dă imediat drumul



**AJUTOR CU FOLOS** Experții spun: Multe studiouri de producție nu protejează îndeajuns datele pe care le produc. N-au chef acești designeri? Se fac oare greșeli în alegerea echipei?

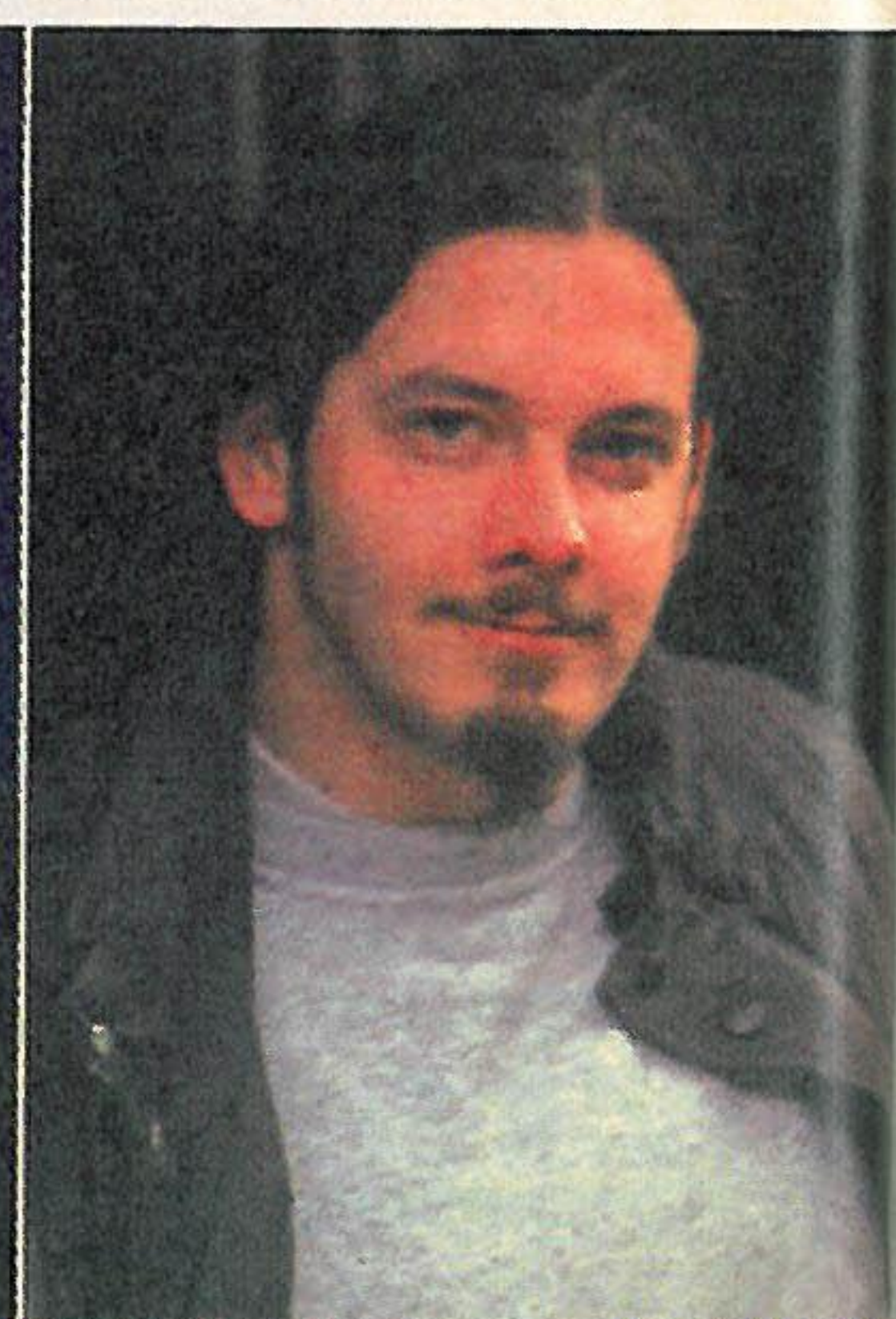
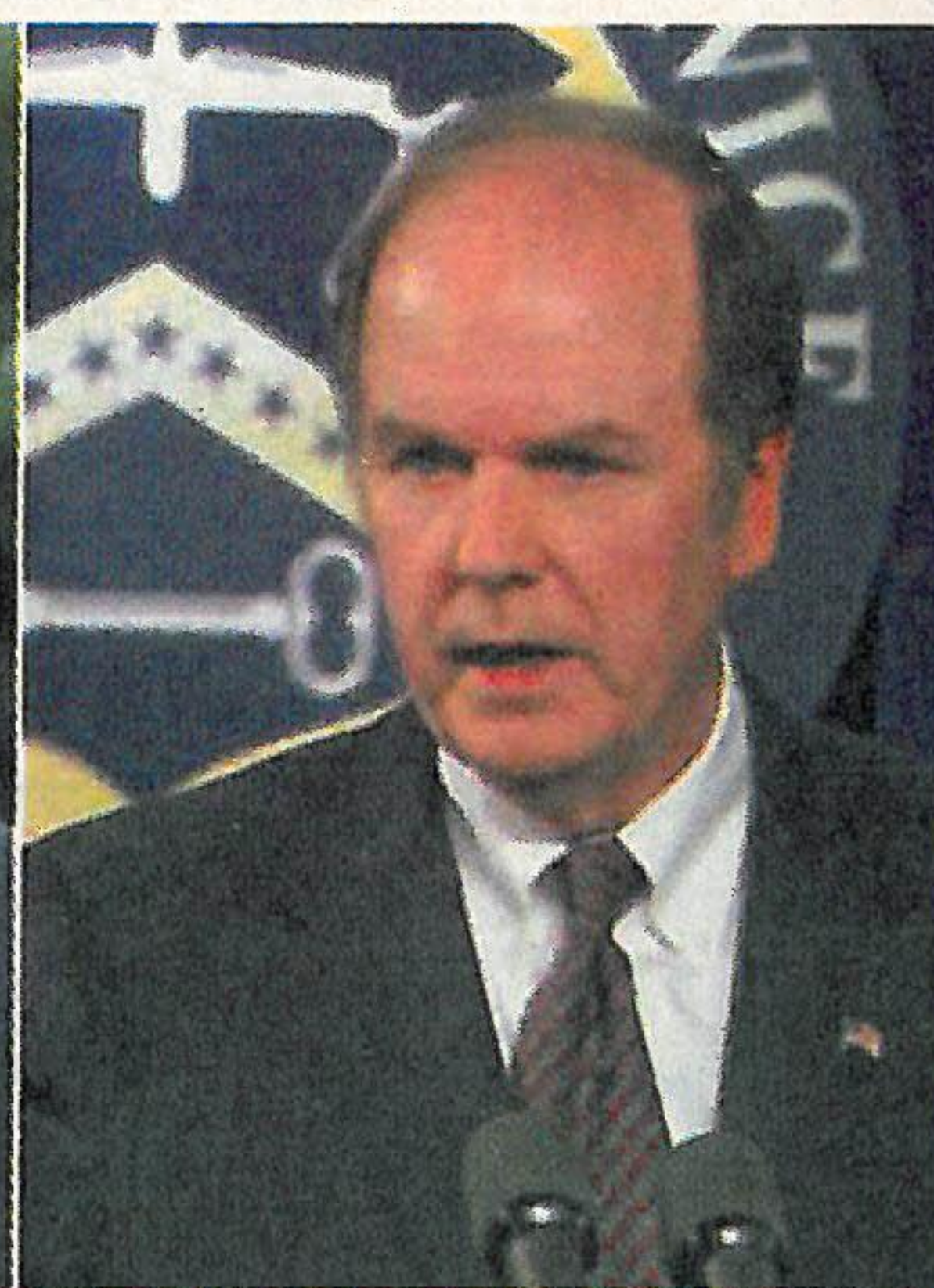
apariție. În lupta împotriva copiilor ilegale, acestea reprezintă cea mai importantă problemă pe lângă piața neagră. Zoran nu dorește să fie recunoscut, nu vrea să-și audă numele real sau să apară în vreo poză fiindcă se poate ajunge la pierderea încrederii atunci când cineva vorbește. Cine o face pierde toate contactele.

„Grupurile Warez necesită o rețea de încredere din partea celor care livrează marfa”, spune Zoran în mai multe etape folosindu-se de e-mail și chat. Un „Master” este versiunea

**REALIST** Brian Farrell de la THQ apreciază că sunt șanse mărunte pentru a împiedica copiile ilegale ale jocurilor nepublicate.

Autoritățile vamale ale SUA confirmă spuselor lui Zoran. „Membrii Grupului Warez”. „Deseori e vorba de manageri, administratori de rețele și studenți de pe la marile universități sau chiar angajații din administrația statului sau ale unor firme de computere. Oricum, cei care livrează marfa au acces la versiunile finale înainte ca acestea să fie publicate.”

Dacă CD-ul master a luat calea spre unul dintre aceste grupuri secrete e deja mult prea târziu să mai împiedici extinderea copiilor ilegale: în decurs de 48 de ore, profesioniștii sparg cele 20 de sisteme de protecție, care, totuși, sunt demne de luat în serios. „Crack-ul face plăcere, se aseamănă rezolvării unui rebus”, astfel descrie un alt membru anonim scena prin care se sparg protecțiile. Apoi, acel cracker face o copie 1:1 a CD-ROM-ului pe un fișier de pe harddisk, căruia îi adaugă un singur fișier în care își laudă opera. Pe lângă numele echipei, acolo mai stă scris și sistemul de protecție care a fost descoperit și în cât timp a fost îndepărtat. În același timp, acest fișier are rol de ștampilă. Căci aceste grupuri

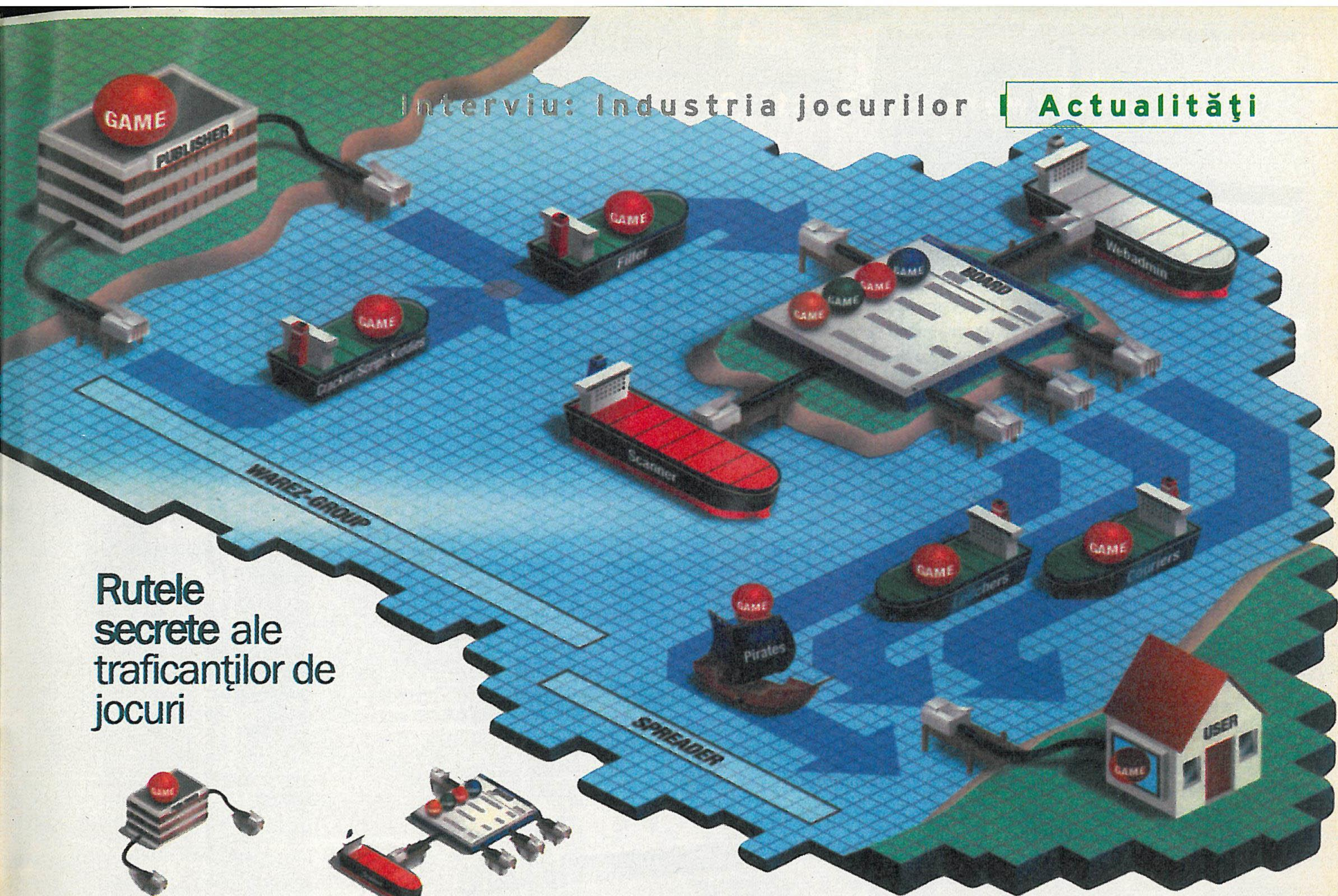


**HERCULES ÎMPOTRIVA LUI HYDRA** Comisarul vamal american Robert C. Bonner a condus deja o acțiune internațională împotriva grupului Warez.

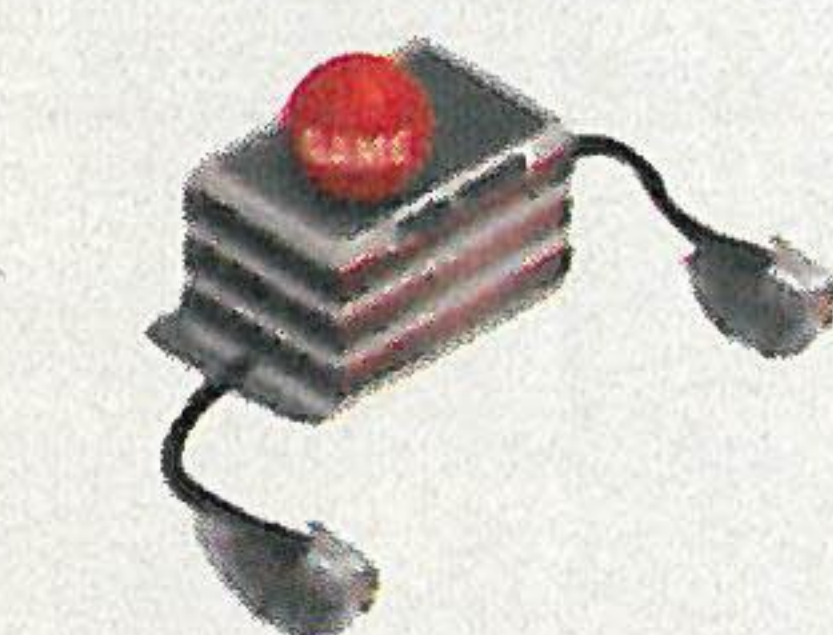
**LE-O SPUNE ÎN FAȚĂ** Programatorul lui Anno 1503 îi consideră pe crackeri niște lași.

la CD-RW. Cam așa decurg treburile în grupurile Warez și, din păcate, funcționează chiar dacă este un lucru fatal. Astfel se fac pagube de milioane, iar unii susțin că acest lucru funcționează pe baza orgoliului sportiv. Cinismul unei astfel de păreri provine de la programatorul lui Anno 1503, Michael Schütter, care se supăraseră, iarna trecută, pe cei de la PC Games Germania: „Dacă vor să facă un campionat sportiv, să facă ei un joc, și nu să spargă altul. Așa, totul este legitim și concurența în aceeași ligă.”



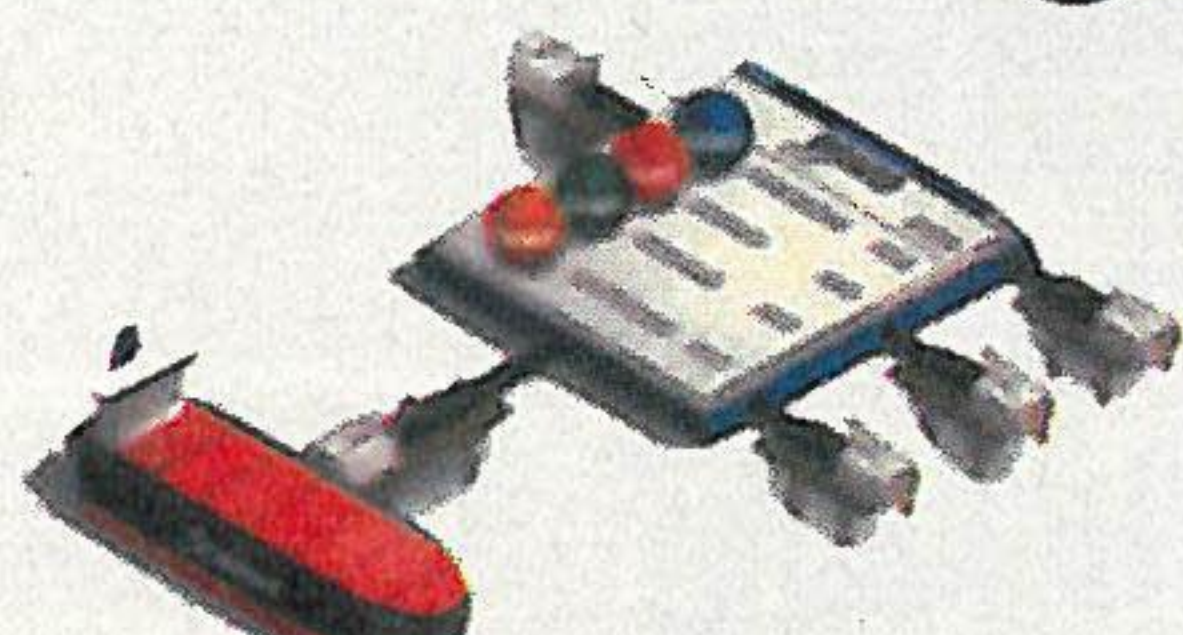


## Rute secrete ale traficantilor de jocuri



### PUBLISHER

Cea mai importantă sursă pentru un CD-ROM Master sunt angajații producătorilor, ai Publisher-ului sau cei ai atelierelor de lucru, conform surselor Agenției Vamale SUA. Aceștia transmit datele grupului Warez. Nici măcar insiderii nu-și pot explica gesturile acestor „cârțițe”, deoarece nu e vorba nici de bani, și nici de recunoștință. În orice caz, transmiterea datelor e ușurată de lipsa organizării drepturilor de acces asupra acestora.



### BOARD / SCANNER

Scanner-ul grupului Warez caută pe Internet un server ftp corespunzător pentru a-și putea amenaja neobservat o platformă pentru schimbul de date. Scanner-ul simte, cu ajutorul unor tools specializate, care ftp este neprotejat, verifică ftp-ul și face un test. Ftp reușit înseamnă că acel server e neprotejat și schimbul de date cu o persoană terță este permis. Acest lucru e important fiindcă altfel nu s-ar putea transmite jocuri crack-uite. Apoi, grupul Warez se ocupă de bord.



### CRACKER / FILLER

În grupul Warez, Fillerul este un software care preia copia ilegală și o încarcă pe bord. Dacă CD-ROM-ul Master era prevăzut cu o protecția a datelor, aceasta este spartă. Marile grupuri au la îndemână așa numitele Script - Kiddies. E vorba de tineri care învață să se ocupe de spargerea protecțiilor.



### PIRATES / LEECHERS / COURIERS

Distribuirea așa numitelor copii ilegale se desfășoară cu ajutorul unor spreader. Pe de o parte, este vorba de curieri care împrăstie copiile ilegale de pe un server pe celălalt. Leecheres și Pirates fac parte din grupul Warez și aceștia dau mai departe acest software pe bază de taxe. Leecheres sunt persoane care consumă de la Warez și dau mai departe persoanei terțe, fără a face parte din sistemul Warez.

E prea puțin posibil ca acești crackeri să fie depășiți. Ce este însă cu anunțurile din ultimele luni când ne-a fost dat să citim despre loviturile date piraților de jocuri? Un exemplu: pe baza știrilor serviciului oferit pe Internet de CNET, FBI demarează acțiunea denumită „Operation Buccaneer”. 38 de controale la domiciliu, universități și birouri în 27 de orașe americane. Paralel s-au desfășurat acțiuni similare cu ajutorul autorităților din Australia, Anglia, Finlanda și Norvegia. Un agent relatează succint: „Am scormonit în rețea atât de mult cât am putut.” Un cracker șocat comunica pe un chat on-line de la CNET News: „Momentan, totul e redus la tăcere.”

Imaginea s-a schimbat din nou. Precum Hercules,

mai-tarii orașului au încercat să dea totul peste cap pentru a tăia capete. Chestia e că s-au legat la cap cu o bătălie, probabil, interminabilă. Atâta vreme cât hoților din firme le reușește să expedieze în exterior marfa cea scumpă, grupul Warez va continua. În mod prostesc, se pare că părerea designerilor de jocuri nu e demnă de luat în serios. Aceștia privesc totul mult prea ușor.

## „Crack-ul (...) e asemenea rezolvării unui careu de cuvinte încrucișate.”

DECLARAȚIE ANONIMĂ DIN SCENĂ

Gregor conduce NxN Software. Aceștia oferă și programe, și sisteme specializate pentru protecția datelor. Astfel, atunci când un joc a fost spart, vina s-ar putea da pe cine era răspunzător de protejarea acestuia. „În mod tradițional, echipele de producție expediază toate datele pe un server central, fără să se folosească de alte mecanisme de protecție, spune Gregor, astfel încât toți angajații unei firme au acces la toate datele confidențiale ale unui joc pentru computer.”

Brian Farrell, șeful THQ, nu este de aceeași părere: „Atunci când producem un joc, nu putem să-l menținem 100% secret până la publicare. Însă dispunem de măsuri de siguranță în toate studiourile și în marketing.” Mai apare și altceva: „cercurile care au acces sunt prea rapide, prea mari.”

Prezentarea lui Zoran are ceva la bază. Singura soluție este ca accesul în firme să fie limitat, angajații să fie controlați - cu toate că aceste lucruri otrăvesc imediat climatul de lucru. Pare însă a fi singura cale.

Ce-i îndeamnă pe făptași să aducă atâta pagubă? Zoran comentează: „E greu de înțeles la ce se gândesc acești oameni. Ei sunt cei care rămân întotdeauna necunoscuți, spune el. Căci doar un grup restrâns al echipei știe de existența acestora.” Cei ce încalcă legea, nu o încalcă nici pentru bani, și nici pentru recunoștință. Avem, deci, o informație atunci când suntem pe urmele lor: aceștia sunt țicniți.



# Cumpără inteligent și poți lăsa șurubelnița în trusă!

PC-uri complete poți  
găsi deja chiar și la  
supermarket, însă în ce  
îți investești  
cel mai bine banii?  
Noi **îți sărim în ajutor  
pentru a te învăța  
cum să alegi.**

**D**eoarece atât jocurile de strategie cât și cele de acțiune 3D devin din ce în ce mai pretentioase, mai devreme sau mai târziu fiecare jucător PC se trezește în fața unei decizii: să-și upgradeze calculatorul vechi sau să cumpere mai bine unul complet nou. Dacă nu ți-ai văzut încă niciodată calculatorul pe dinăuntru atunci citește neapărat mai departe pentru că-ți vom explica pas cu pas ce contează la cumpărarea unui sistem complet destinat jocurilor.

Un sistem performant pentru jocuri, fără monitor, nu trebuie să

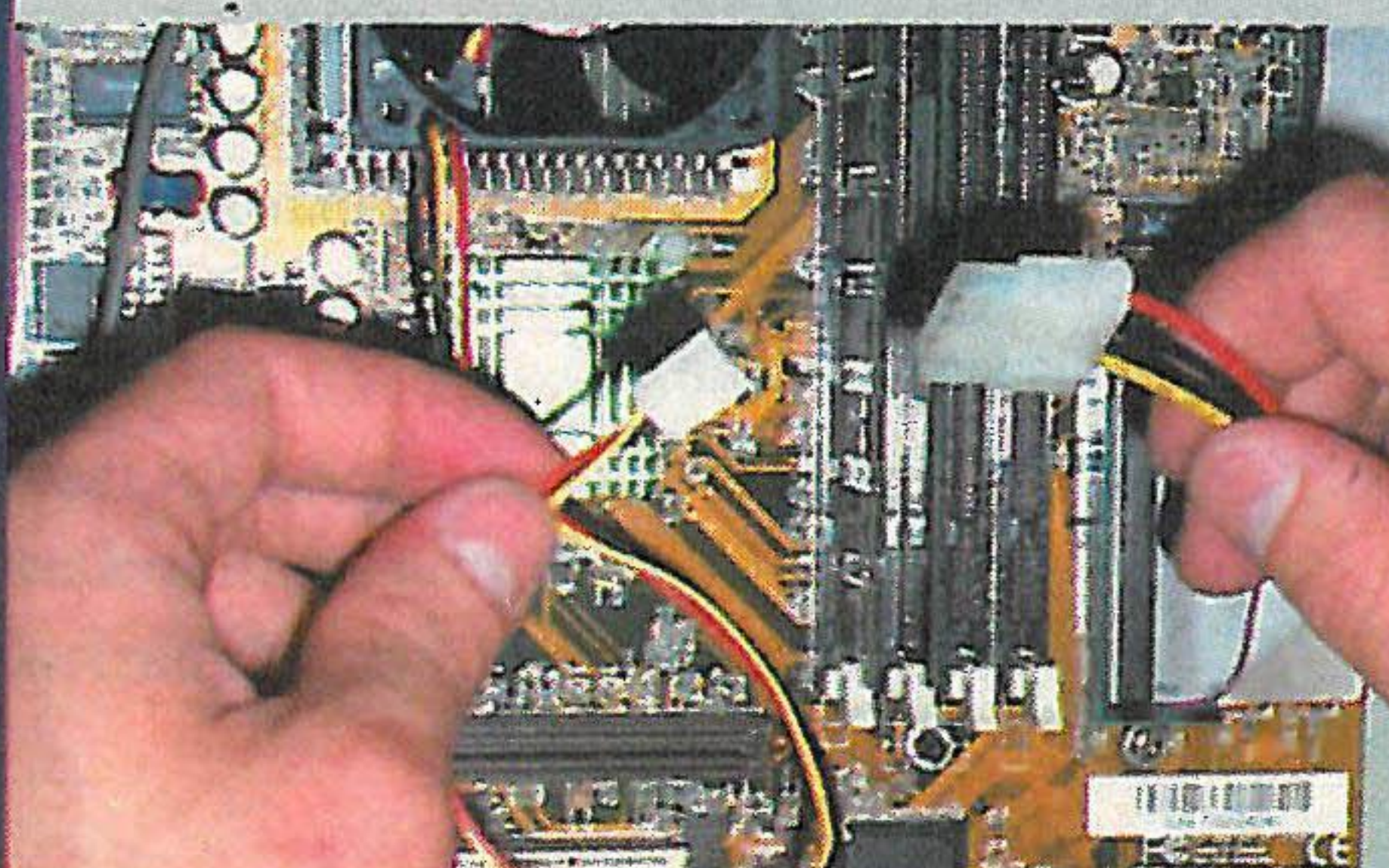
depășească ca preț limita de 1.300 USD. Pe lângă asta un sistem actual trebuie să fie dotat în ceea ce privește sistemul de operare cel puțin cu Windows XP Home Edition, și să dispună de o memorie RAM de cel puțin 256 MB, de preferat fiind cea de tip DDR sau RDRAM. Nu accepta sisteme fără garanție, și întreabă neapărat dacă aceasta se dă pe componente. Dacă cumperi un sistem la care serviciile de garanție nu se prestează decât dacă nu rupi sigilul de pe carcasă, vei avea neplăceri: de exemplu, vrei să suplimentezi memoria sau vrei să schimbi un





## PC tuning ulterior

Ce poți face dacă noul tău PC e deosebit de zgomotos în modul de rulare normală? Noi îți oferim câteva ponturi pentru reducerea zgomotului.



### ADAPTOR DE TENSIUNE

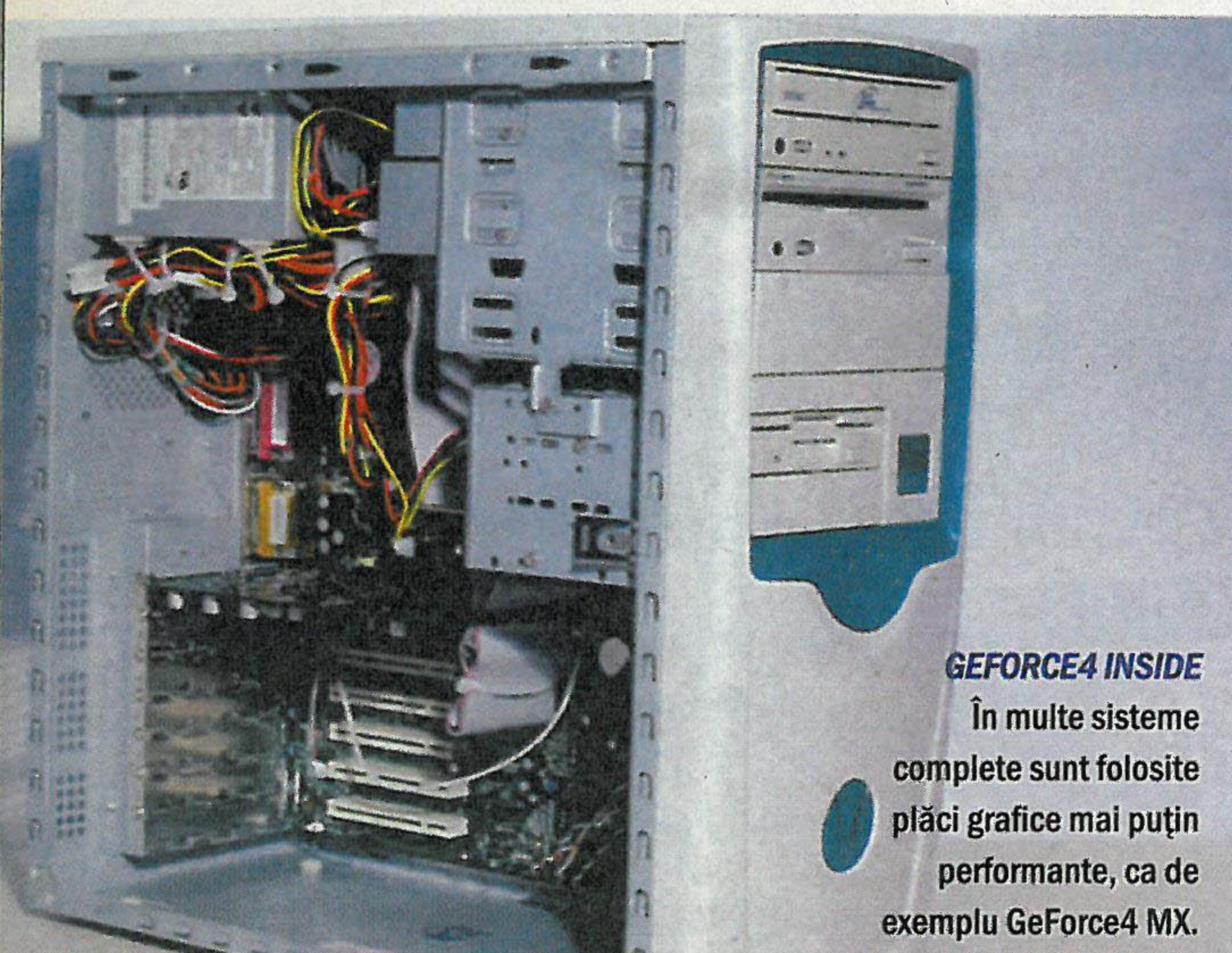
Printr-un adaptor ieftin de tensiune, poți reduce tensiunea ventilatorului de procesor pe risc propriu. PC-ul devine astfel, de regulă, mai silențios.

simplu cooler și vei fi nevoit să apelezi la service-ul vânzătorului care în cel mai rău caz îți va percepe chiar și o taxă de manoperă.

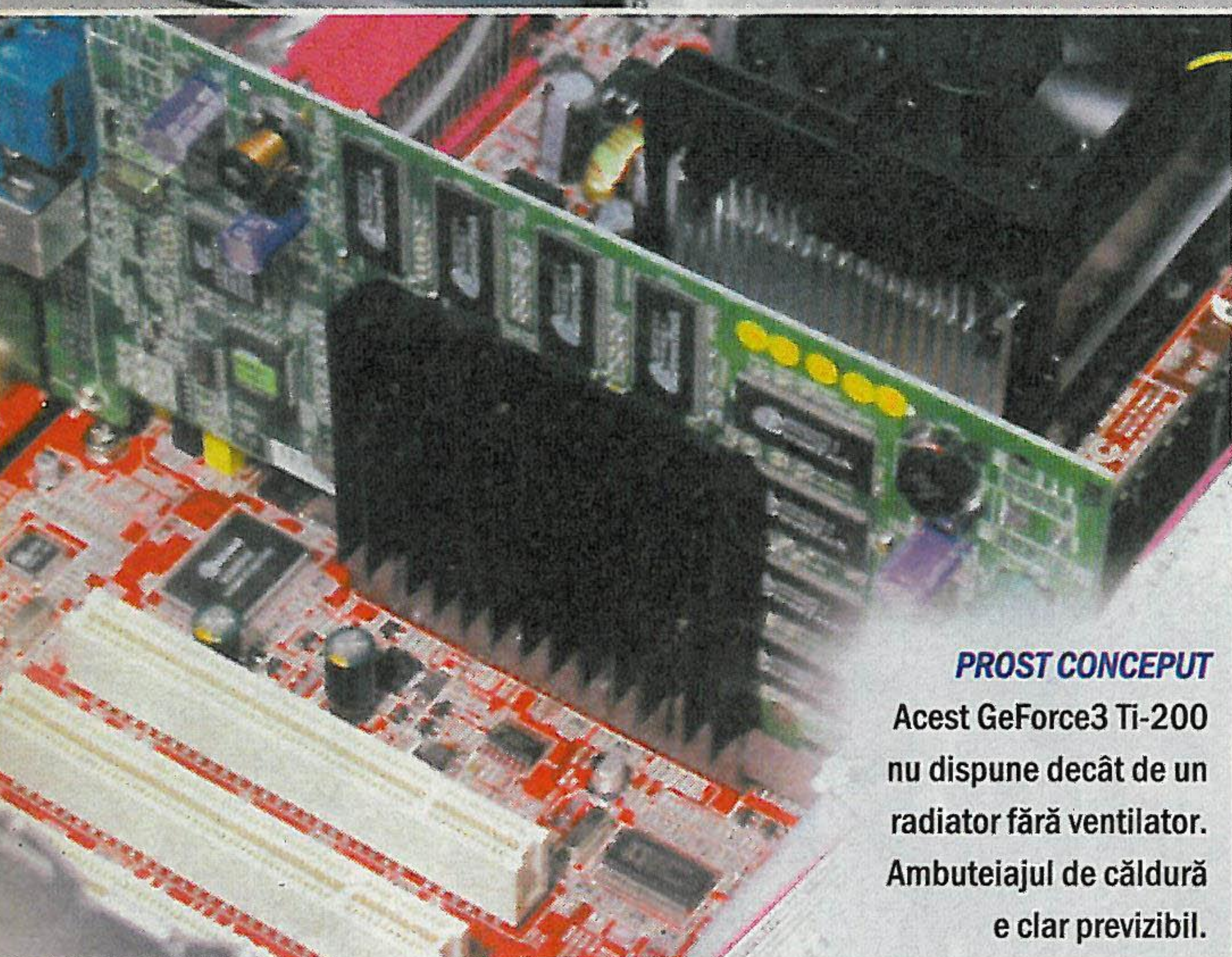
În general când cumperi un sistem complet trebuie să fii deosebit de atent la placa grafică și la placa de bază. După cum am menționat de mai multe ori deja în numerele trecute ale PC Games nu orice placă grafică e potrivită la oricare procesor. De exemplu nu are prea mult sens să dotezi un sistem care depășește 1.000 MHz cu o placă grafică ieftină dotată cu un cip grafic GeForce2 MX. Deoarece cipul grafic este limitat în performanțele sale, într-un astfel de PC merită să folosești cel puțin o placă GeForce3, Radeon 8500 sau GeForce4 pentru a putea juca jocurile 3D la viteză maximă. De asemenea, vânzătorii preferă chiar și la procesoare foarte performante să aleagă o placă de bază simplă, de multe ori cu doar puține slot-uri

Din păcate unele sisteme fac o gălăgie foarte mare. Acest lucru se datorează de multe ori cooler-elor de procesor care ating uneori deja turații de turbine. La multe calculatoare însă, aceste coolere răcesc procesorul mai mult decât este necesar. Pentru a putea controla ulterior aceste probleme de zgomot pe Internet găsești diferite adaptoare de tensiune la circa 2,5 USD. Acestea reduc de regulă tensiunea standard de 12 Volți a cooler-ului la 7 Volți. În consecință ventilatorul se învârtă mai încet și e corespunzător mai silențios, dar și răcește mai prost. Din păcate, nu se poate aprecia dacă după o astfel de manevră cooler-ul tău mai răcește suficient procesorul. Această manevră o faci pe risc propriu! De aceea e indicat să activezi neapărat monitorizarea de temperatură din BIOS-ul sistemului, pentru a nu deteriora procesorul. Preventiv, la cumpărarea unui sistem complet e indicat să-l pornești încă la magazin pentru a-i putea urmări comportamentul și nivelul de zgomot produs. Pentru a putea fi liniștit mai poți monta chiar și un ventilator de sistem suplimentar. Unele sisteme complete sunt deja vândute cu un al doilea ventilator de sistem. Acestea asigură o circulație optimă a aerului prin sistem și îți protejează computerul de supraîncălzire și astfel și de căderile de sistem care pot fi cauzate prin aceasta. Noi îți recomandăm, mai ales în cazul unei carcase mici cu componente și cabluri îndesate, să-ți cumperi un astfel de ventilator suplimentar, pe care-l găsești la prețuri rezonabile în magazinele de specialitate. Când îl cumperi, nu uita să măsoară înainte distanța dintre găurile de fixare din carcasă pentru a cumpăra din prima ventilatorul potrivit.





**GEFORCE4 INSIDE**  
În multe sisteme complete sunt folosite plăci grafice mai puțin performante, ca de exemplu GeForce4 MX.



**PROST CONCEPUT**  
Acest GeForce3 Ti-200 nu dispune decât de un radiator fără ventilator. Ambuteiajul de căldură e clar previzibil.

PCI libere pentru alte componente, și care nu suportă viitoarele generații de procesoare. De aceea e bine să te convingi la cumpărare că placa de bază va suporta cel puțin procesoarele mai puternice deja apărute pe piață, atât în cazul seriei Athlon XP cât și Pentium 4, pentru a mai putea face eventual un upgrade când prețul acestora scade.

Deoarece producătorii de cipuri grafice găsesc modalități tot mai ingenioase de a atrage clienții sau măcar de a le da senzația că au o placă grafică de ultimă oră, cel puțin după denumire, Nvidia, de exemplu, și-a denumit două serii de cipuri din generații diferite cu același nume. GeForce4 se diferențiază doar prin serie, cea performantă fiind GeForce4 Ti și cea mai puțin performantă GeForce4 MX. Un articol amplu pe această temă l-ai putut citi deja în numărul trecut al PC Games la pagina 16, de aceea nu mai intrăm în detalii aici. Poți fi păcălit însă și de denumirile altor producători de cipuri grafice, și pentru că, după cum ne arată și Nvidia, „nou” nu înseamnă întotdeauna mai performant, citește întotdeauna prezentările de produse noi din PC Games sau alte reviste de specialitate care îți dau și o recomandare sau un rezultat de benchmark al plăcilor noi apărute.

Pur orientativ am ales câteva sisteme preconfigurate pe care le găsești în rețelele Flamingo ([www.flamingo.ro](http://www.flamingo.ro)) și Best Computers ([www.bestcomputers.ro](http://www.bestcomputers.ro)). O greșeală care pentru cititorii fideli ai rubricii de hardware din PC Games ar trebui să fie deja banală: placa video integrată în placa de bază. Un potențial sistem care ne amenință cu așa ceva este actualul modelul „Diablo 666 A” de la Flamingo, care are un preț atractiv, ne oferă viteza uluitoare de procesare a unui Athlon XP 1.800+ (1.533 MHz), 256 MB memorie DDR, unitate DVD și interfață de rețea. Totul sună perfect, mai ales dacă vrei să te joci în rețea, de exemplu Counter-Strike, dacă n-ar fi însă problema plăcii grafice. Aceasta este cea la care s-a făcut economia, ea fiind un GeForce2 MX integrat în placa de bază. Primul lucru pe care vei fi nevoit să-l faci, dacă vrei să joci fluid vre-un joc actual la 1.024x768 pixeli și 32 biți cu toate detaliile activate, va fi să-ți cumperi o placă grafică nouă, asta în cazul în care ai avut pe lângă ghinion norocul de a mai găsi pe placa de bază un slot AGP.

Următorul sistem pe care-l oferă Flamingo pentru jucători poartă denumirea „Diablo 6666 pro”. Din nou un sistem foarte performant, de data aceasta cu un

## Cinci sisteme PC preconfigurate

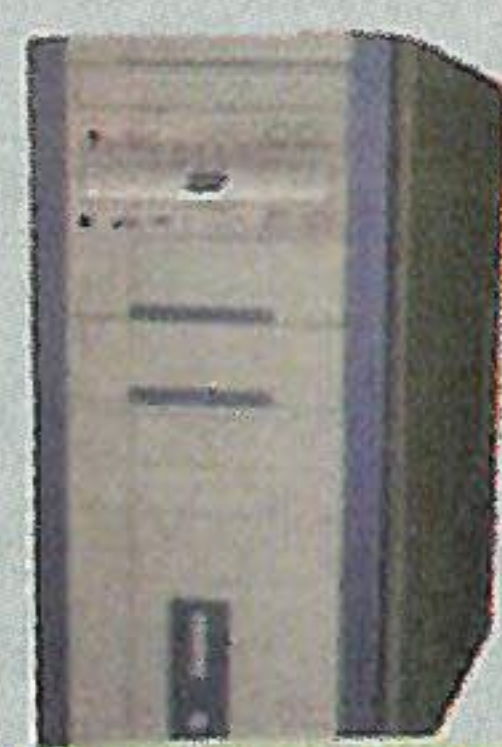
Denumire: Diablo 666A

Diablo 6666Pro

Diablo 6666G

Best Gamer XP 1600

Best Avenger XP 2000



Denumire:	Diablo 666A	Diablo 6666Pro	Diablo 6666G	Best Gamer XP 1600	Best Avenger XP 2000
Producător:	Flamingo	Flamingo	Flamingo	Best Computers	Best Computers
Preț (fără TVA):	699 USD	799 USD	1.659 USD	466 USD	812 USD
Procesor:	Athlon XP 1.800+	Intel Pentium 4 1,8 GHz	Intel Pentium 4 2 GHz	Athlon XP 1.600+	Athlon XP 2.000+
Placă grafică:	GeForce2 MX (nForce)	GeForce4 MX-440	GeForce4 Ti-4400	Ati Radeon 7.500	Ati Radeon 8.500 LE
Memorie:	256 MB DDR	256 MB DDR	512 MB RDRAM	128 MB DDR	256 MB DDR
HDD:	Western Digital 40 GB	Western Digital 40 GB	Western Digital 60 GB	20 GB	20 GB
Garanție:	3 ani	3 ani	3 ani	1 an	1 an
Sistem de operare:	Windows XP Home Edition	Windows XP Home Edition	Windows XP Home Edition	prețul nu include sistem de operare	prețul nu include sistem de operare
Comentariu:	Cea mai rapidă placă grafică 3D, un vis absolut pt. fanii jocurilor 3D	Un zburător 3D cu o dotare bună, supratactabilă	O placă DirectX 8 foarte bună, cu un raport preț/performanță foarte bun	O performanță 3D clintită, excelent supratactabilă	Placă grafică cu dotare complexă și performanță 3D bună





**MX INSIDE!** Oferta de sisteme preconfigurate este mare, în interior însă de cele mai multe ori găsești o placă grafică MX.

procesor Intel Pentium 4 la 1,8 GHz, 256 MB memorie DDR, unitate DVD și o placă video MSI GeForce4 MX440 care din punct de vedere al performanțelor 3D se situează între un GeForce2 Pro și un GeForce2 Ti. O placă slabă pentru un sistem care ar merita să fie dotat cel puțin cu un GeForce3 Ti-200 care în pofida ierarhiei de apariție și a faptului că e cel mai slab reprezentant al seriei GeForce3 e mult mai performant decât oricare reprezentant al seriei GeForce4 MX atât în jocurile DirectX 7 (**Counter-Strike**) cât și în cele DirectX 8 (**Aquanox**) în care seria GeForce4 MX nici nu dispune de suport hardware. În jocurile DirectX 7 un GeForce3 Ti-200 este chiar cu puțin mai performant decât un Radeon 8500.

Un sistem preconfigurat de la Flamingo destinat delectărilor jucătorilor PC dar și cinefililor este „Diablo 6666 G”. După cum îi spune și numele, acesta are într-adevăr o dotare atât de diabolică, încât sparge chiar și pragul de bani pe care ni l-am propus costând 1.699 USD + TVA. În acest sistem găsim în cazul fiecărei componente aproape cel mai nou model: suntem cotropiți de puterea terifiantă de calcul a unui procesor Intel Pentium 4 la 2 GHz, care poate accesa cu o bandă enormă de memorie cei 512 MB RDRAM ambele fiind găzduite pe o placă de bază MSI 850 Pro5. În sfârșit întâlnim și o placă video DirectX 8 atât de mult căutată pentru viitorul asigurat al jocurilor noastre: MSI GeForce4 Ti440 dotată cu măreți 128 MB DDR memorie grafică (mai multe detalii despre aceasta poți citi la rubrica „Hardware Test” pag. 26). Sistemul mai e dotat și cu un CD-RW care inscripționează cu 16 X și reinscripționează CD-urile RW cu 10 X. Pentru a putea savura filme DVD și sunete Dolby Digital într-o calitate maximă, sistemul e dotat cu o unitate DVD și o placă de sunet Creative Adigy Sound Blaster Platinum prezentată de asemenea deja în edițiile anterioare ale PC Games, care combinate permit conectarea sistemului la un televizor cu diagonală mare, un sistem de sonorizare Dolby Digital 5.1 și savurarea ca la cinematograf, sau chiar mai comod, a filmelor DVD.

Căutându-ne norocul ne sare în cale sistemul destinat pentru gameri al lui Best Computers, nu e greu pentru că reiese deja din nume: „Best Gamer XP 1600”. Din păcate însă nu ni se oferă decât variata „Poor Gamer” nu și „Gamer Performance” sistemul având unul dintre cele mai avantajoase prețuri dintre cele prezentate

(18.854.000 lei cu TVA inclus). În oferta acestui sistem nu e menționat sistemul de operare, deci presupunem că nu e instalat și e posibil să nu primim nici o licență. Procesorul Athlon XP 1600+ al sistemului e o alegere potrivită pentru un sistem performant care nu vrea să fie prea scump. Și hard disk-ul cu toate că are doar 20 GB este încă acceptabil. Confuziile apar însă când ne uităm la RAM: 128 MB RAM, chiar dacă este DDR, pentru un sistem de gamer în anul 2002 este foarte puțin. Placa video Radeon 7500 din sistem este o placă DirectX 7 și ca performanță se situează între un GeForce4 MX-420 și un GeForce2 Pro.

Dacă tot am ajuns la Best Computers aruncăm o privire și asupra celorlalte sisteme din ofertă dând de modelul Best Avenger XP 2000. Acesta e echipat cu un procesor Athlon XP 2.000+ și 256 DDR RAM, un hard disk nu prea mare dar rapid de 20 GB ATA 100 pe 7200 de rotații pe minut, un DVD-ROM care citește DVD-urile la 16x și CD-urile la 40x. La cei 812 USD +TVA acest sistem ne oferă ne oferă o placă grafică Ati Radeon 8500 LE, care poate satisface în această configurație toate dorințele unui gamer care joacă jocurile actuale, și mai ales cele în DirectX 8. Mulțumită tehnologiei Truform această placă nu numai că e ideală pentru jocurile actuale dar mai aduce și un suflu nou celor vechi cum ar fi de exemplu

**Counter-Strike**, în care printr-un patch va reda de exemplu fețele personajelor cu mult mai multe poligoane, eliminând considerabil aspectul colțuros al acestora.

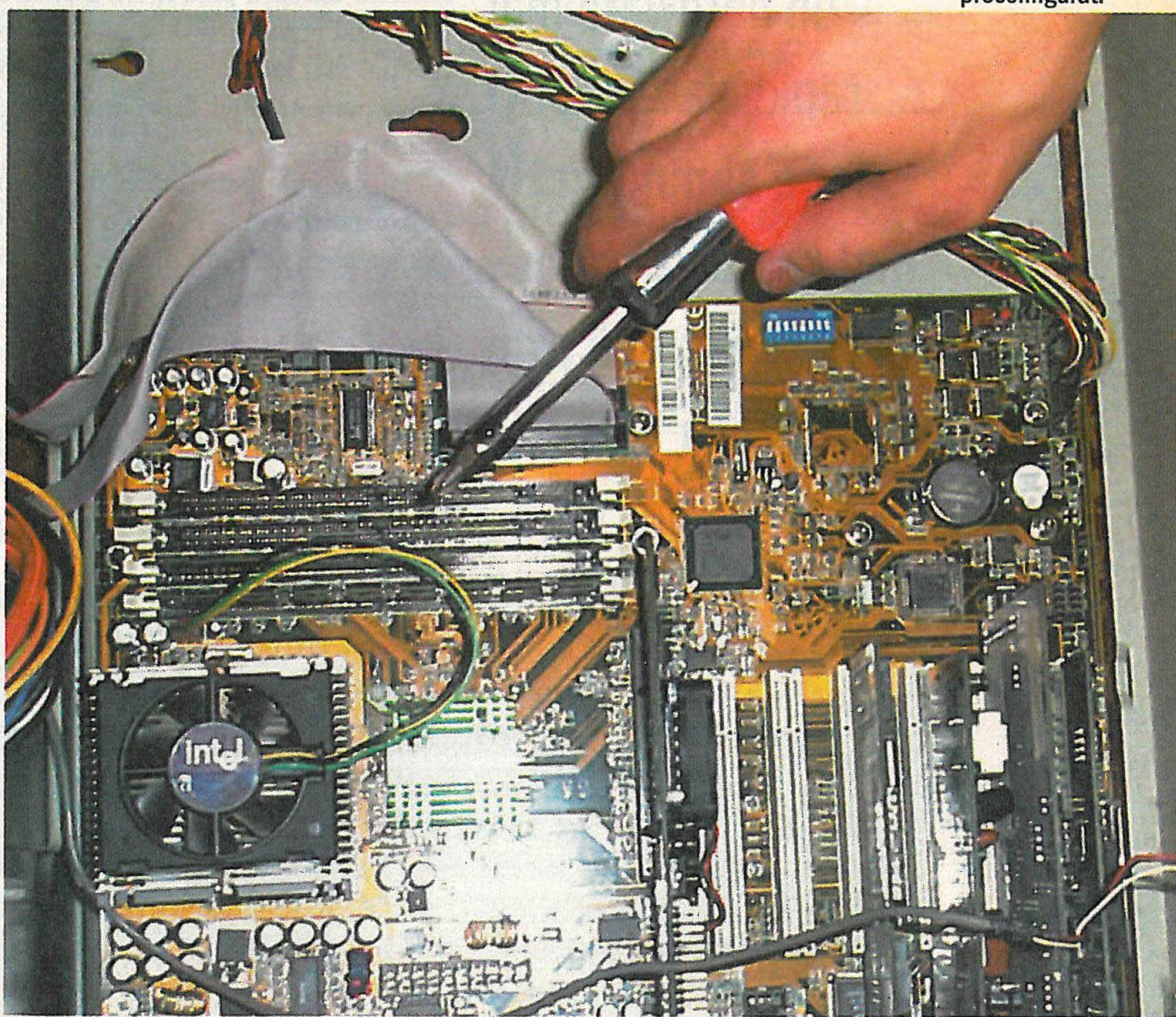
Ambele sisteme pe care le-am luat în considerare la Best Computers, spre deosebire de cele de la Flamingo, nu includ în preț un sistem de operare și oferă o garanție de doar un an, oferindu-ne în schimb prețuri avantajoase.

E clar că gamerul studiat, probabil că nu e mulțumit cu nici unul dintre sistemele enumerate mai sus, cei care însă nu se pricep și sunt decizi să-și cumpere un sistem complet interesați fiind să joace și viitoarele și actualele jocuri în splendoarea lor maximă, trebuie să caute un sistem cu aproximativ următoarea componență: placă video GeForce3, GeForce4 Ti sau Ati Radeon 8500, cu cel puțin 256 MB memorie DDR sau RDRAM, un procesor AMD Athlon XP începând de la 1.600+ (fiind mai ieftin decât Pentium 4) sau Intel începând de la Pentium 4 1.4 GHz, o placă de sunet cel puțin Creative Sound Blaster 5.1, o unitate DVD sau o unitate combinată DVD/CD-RW, care pe lângă citirea DVD-urilor permite și inscripționarea CD-urilor.

MATEI ALEXANDRU

#### PERICULOS?

Cine nu măiestrește cu plăcere la PC-ul său, să apeleze mai degrabă la un sistem preconfigurat.





# Mai multă putere! prin tuning

De ce să dai bani pe  
un hardware mai  
rapid, dacă-ți **poți**  
**face semnificativ**  
**mai rapidă configura-**  
**ția actuală prin**  
**doar câteva trucuri?**

**U**n PC lent îți distruge plăcerea savurării celor mai noi și mai frumoase jocuri: încărcarea durează prea mult, grafica 3D e prea sacadată. Dacă mai e vorba și de ego-shootere cu timpi mici de reacție, sau jocuri de strategie ca **Empire Earth**, din cauza performanței slabe, devine repede un năruitor al distracției.

Pe paginile următoare, îți arătăm cum poți porni postcombustorul la PC-urile mai lente. Astfel, ne oprim asupra celor mai importante trei componente ale PC-ului: placa de bază, procesorul și placa grafică.

## Pont #1: Tuning de BIOS la PC-uri AMD

Dacă PC-ul tău utilizează un procesor AMD (Duron,

Athlon, Athlon XP), prin setările din BIOS poți câștiga până la 20 procente de performanță în plus. La pornirea calculatorului, prin apăsarea tastei „Delete”, ajungi în meniul de BIOS. În funcție de versiunea de BIOS, în meniul acestuia, la „Advanced BIOS Features” sau „BIOS Features Setup”, găsești un punct de meniu cu numele „CPU L2 Cache ECC Checking”. Acesta activează sau dezactivează corectura de erori a memoriei intermediare L2 din interiorul procesorului. De regulă, în jocuri, această corectură nu este necesară și încetinește inutil PC-ul. Oprește această funcție, setând

## Care driver pentru care Windows?

În funcție de sistemul de operare din driverul de chipset 4in1, nu sunt instalate decât unele componente.

Driver	Filtru IDE	AGP	VIA Inf	IRQ	IDE Miniport
Windows 98	✓	✓	✓	✓	-
Windows Me	✓	✓	✓	-	-
Windows 2k	✓	✓	✓	-	-
Windows NT	-	-	-	-	✓
Windows XP	-	-	✓	-	-

Ai grijă să instalezi driverele doar dacă placa de bază utilizează un chipset VIA. Dacă e nevoie, verifică indicațiile de utilizare a plăcii de bază.



punctul pe „Disabled”. Astfel, cu riscul de a pierde din stabilitatea sistemului, câștigi până la șapte procente mai multă performanță.

## Pont #2: Tuning de memorie în BIOS

Tot în BIOS găsești și setările tehnice pentru memorie. Dacă faci câteva optimizări, aici poți elibera până la 50 de procente din performanțe! Fii însă precaut: dacă exagerezi la tuning, poți ajunge la căderi de sistem. Procedează, deci, pas cu pas. În meniul din Pontul #1, găsești punctul „CAS Latency”. Valoarea „2” este cea mai rapidă setare de la acest punct; „2,5” sau „3” nu accesează atât de rapid memoria, însă oferă mai multă stabilitate sistemului. Redu valoarea, salvează setările de BIOS, restartează sistemul și observă pe durata mai multor zile dacă lucrează fără probleme. Dacă da, atunci mai poți reduce din valoare, sau să faci aceeași procedură și la punctele „RAS Precharge Time” și „RAS to CAS Delay”. Și aici sunt valabile aceleași reguli: „2” este mai rapid, „3” e mai stabil.

## Pont #3: Tuning de memorie în detaliu

Opțiunea „Blank Interleaving” optimizează accesarea memoriei prin repartizarea solicitărilor procesorului. Dacă alegi versiunea cea mai rapidă „4-Way Interleaving”, câștigi până la cinci procente de performanță în plus. În cele din urmă, mai există două posibilități de tuning, însă acestea nu funcționează pe toate calculatoarele. Setează „Active To Command Delay” pe valoarea „2”, iar valoarea pentru „SDRAM Command Rate”, pe „T1”. Aceste două modificări ar trebui să-ți mai aducă câteva procente de performanță în plus. La unele versiuni de BIOS, posibilitățile de setare a memoriei le găsești într-un submeniu numit „Chipset Features Setup”. Din păcate, nu toate BIOS-urile dispun de opțiunile menționate. Înainte de toate, la plăcile de

### CHESTIUNE DE CHIPSET

lată o parte a unui chipset VIA pentru plăci de bază. Mulți jucători uită că și plăcile de bază necesită constant drivere actuale.



bază folosite în sisteme complete ieftine, nu găsești decât puține opțiuni de BIOS.

## Pont #4: Patch-uri și update-uri

În multe calculatoare se folosește o placă de bază cu chipset VIA. E deosebit de important să instalezi întotdeauna cel mai proaspăt driver de chipset, deoarece acesta contribuie la performanța generală mai ridicată a PC-ului. În funcție de sistemul de operare pe care-l folosești, pachetul de drivere VIA nu instalează decât componentele necesare. La pagina Web [www.viaarena.com](http://www.viaarena.com), la rubrica „Drivers”, poți descărca pachetul 4in1 actual, sau diferitele drivere în parte. Indiferent de acestea, e bine să-ți aduci și sistemul de operare up to date, căci pe pagina Web [www.windowsupdate.com](http://www.windowsupdate.com), Microsoft ne oferă, chiar și pentru noul Windows XP, patch-uri și actualizări de siguranță importante.

## Pont #5: Supratactare pentru începători

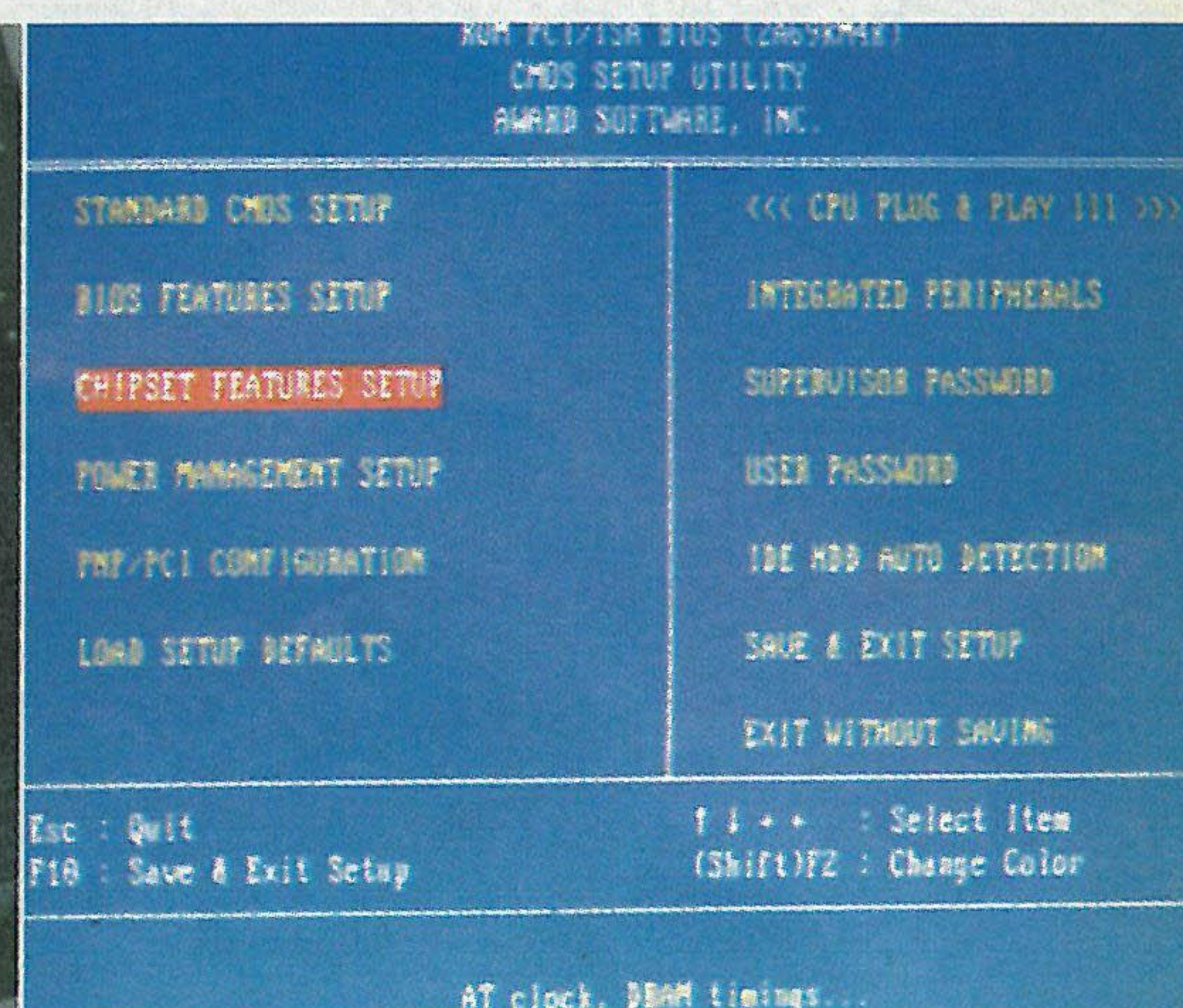
Prin așa-numita frecvență de tact FSB, îți poți supratacta calculatorul. Front Side Bus-ul este banda de date dintre chipset-ul plăcii de bază și procesor, și lucrează ca un puls al PC-ului tău. În funcție de frecvența FSB, sunt determinate și celelalte frecvențe de tact importante din PC-ul tău. La procesoarele AMD actuale,

frecvența FSB-ului este de 133 MHz. Aproape întotdeauna, la aceeași frecvență lucrează și memoria. Placa grafică nu e accesată prin slotul AGP, decât cu jumătate din frecvența de tact a FSB-ului, adică 66 MHz. Toate plăcile PCI (plăci de sunet, plăci de rețea, tunere TV) sunt tactate în raport de 1:3 sau 1:4 față de FSB. Plăcile de bază bune permit setarea FSB-ului prin setup-ul de BIOS. Dacă îl mărești, nu ridici doar performanța memoriei, ci accelerezi și accesarea tuturor plăcilor PCI și a plăcii grafice. Fiecare PC suportă între 1 și 10 MHz suplimentari pe FSB. Mărește frecvența standard în pași de câte 1 MHz. După aceea, testează o vreme PC-ul pentru stabilitate în jocuri. Dacă se dovedește a fi stabil, poți continua. Astfel, poți scoate până la 15 procente mai multă performanță din PC-ul tău. Posesorii calculatoarelor mai vechi trebuie să încerce neapărat această posibilitate. Majoritatea procesoarelor Intel (Pentium III / Pentium 4) au rezerve mari de performanță. Un Pentium III 600 lucrează, aproape întotdeauna, în loc de 100, și la 133 MHz FSB, rezultând astfel o frecvență de 800 MHz. De asemenea, procesoarele Pentium 4 cu core Northwood se lasă bine supratactate. Fără nici o altă optimizare, un procesor de doi GHz a rulat în sistemul nostru de testare cu FSB-ul ridicat la 2.700 MHz.

## Pont #6: Eliminarea problemelor de supratactare

Pe parcursul supratactării, modulele de memorie sau plăcile PCI îți pot da bătăi de cap. În acest caz, moderează setările de memorie (Pontul #2 și #3) înapoi la „2,5” sau „3”. La căderi regulate de sistem, redu puțin frecvența FSB. Uneori poate ajuta chiar și ridicarea frecvenței FSB. La o frecvență de tact de 117 MHz, la majoritatea PC-urilor, Bus-ul PCI lucrează la 30 MHz. Aici nu te vei lămuri, decât printr-o încercare practică. Unele plăci de bază nu dispun decât de puține opțiuni de tuning, sau nu le au deloc, nici prin BIOS, și nici prin jumperii de pe placa de bază. În acest caz, ești limitat la posibilitățile de tuning descrise mai sus.

MATEI ALEXANDRU



**COMPLICAT**  
În BIOS sunt adunate toate informațiile despre hardware-ul PC-ului tău. Prin urmare, nu schimba setările după bunul plac.



# Plăci grafice în menghină

Indiferent că ai un GeForce2 MX, un GeForce3 sau un nou GeForce4 în PC-ul tău, cu **ponturile noastre** scoți mai **multă performanță** din hardware-ul tău grafic.

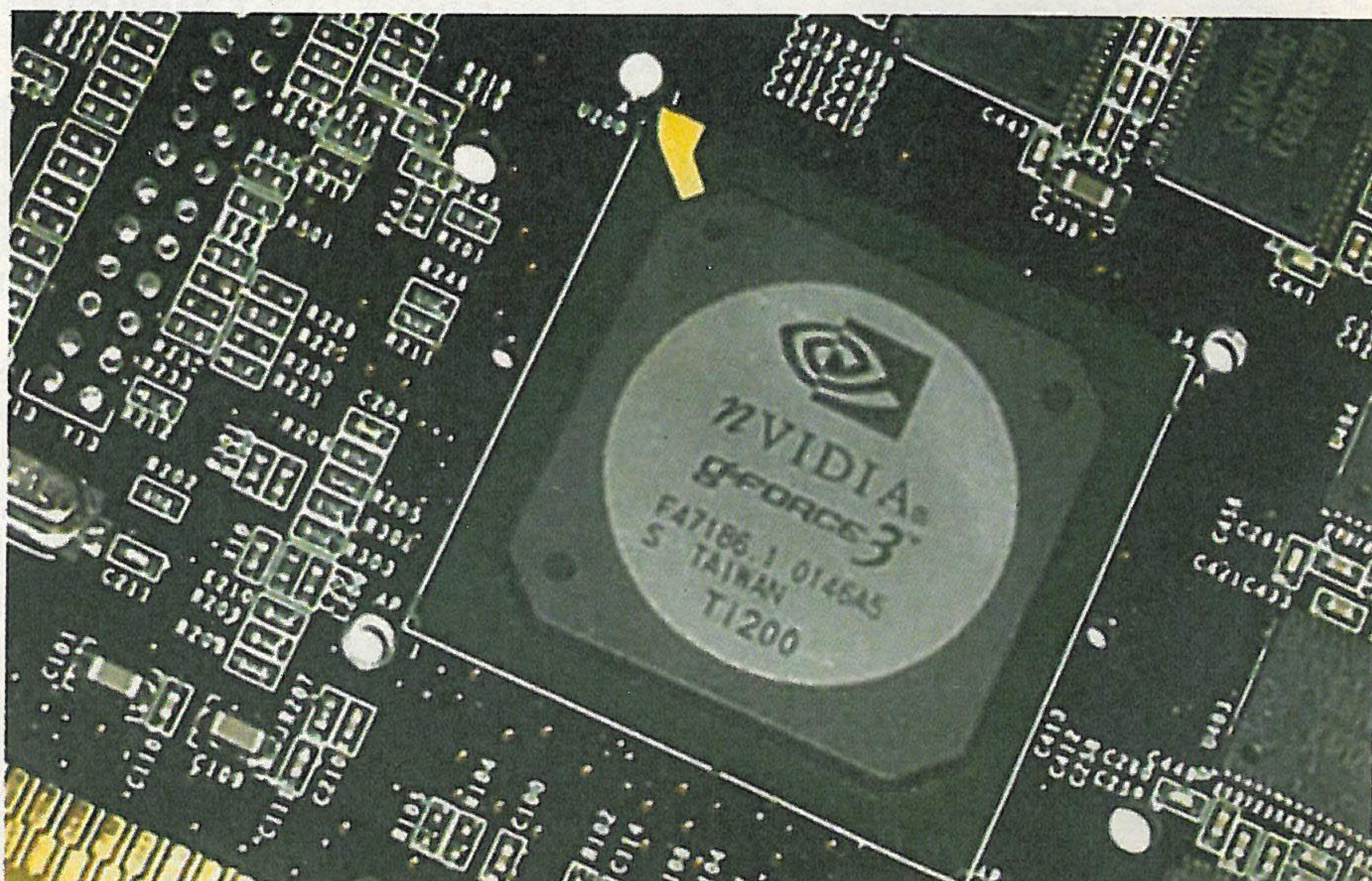
#### POSTCOMBUSTOR DE CALITATE

Anti-Aliasing-ul Quincunx al cipurilor grafice GeForce3/4 afectează în mod negativ claritatea texturilor. Tool-ul Riva Tuner te ajută.

**P**laca grafică este comoara cea mai de preț a jucătorului, acest lucru nu-l dovedesc doar feedback-urile primite de la cititori, ci și scrisorile. Am conceput câteva ponturi utile, cu ajutorul cărora poți îmbunătăți nu numai performanța, ci și calitatea imaginii în jocurile 3D.

#### Pont #1: Lucruri importante legate de software-ul de tuning

Cel mai rapid îți setezi placa grafică cu ajutorul unui program extern. Pentru plăcile grafice Nvidia,





ni se oferă programele Riva Tuner și Nvmax, căci ambele sunt permanent optimizate pentru colaborarea cu actualele drivere de referință ale lui Nvidia. Deci, dacă instalezi driverul Detonator actual de pe [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com), sau de pe CD-ul nostru, atunci procură-ți și cea mai nouă versiune a softului de tuning pe care-l utilizezi de pe Internet. Acestea le găsești la [www.guru3d.com/rivatuner](http://www.guru3d.com/rivatuner) și [www.nvmax.de](http://www.nvmax.de).

## Pont #2:

### Riva Tuner în aplicare

Noua versiune a lui Riva Tuner 2 a apărut, și recunoaște toate plăcile grafice GeForce4. La prima lansare a programului Riva Tuner, verifică fișierul de registry a lui Windows, pentru a determina setările grafice actuale. În meniul principal, dă clic pe triunghiul mic de lângă „Customize”. Aici apar mici icoane, care duc în meniuri pentru System Setting, Direct3D, OpenGL și Desktop/Overlay. Un clic pe cea de-a șasea iconă, de la marginea dreaptă, elimină o problemă de redare a jocurilor în Windows 200 și XP. La aceste sisteme de operare, majoritatea jocurilor 3D nu sunt redade decât cu un refreshrate de 60 Hz.

## Pont #3:

### Ridicarea calității imaginii

Prin activarea Anti-Aliasing-ului (Full Scene Anti-Aliasing, pe scurt

FSAA) și așa-numitului Anisotropic Texture Filtering, poți îmbunătăți semnificativ calitatea imaginii în jocuri 3D. Anti-Aliasing-ul reduce efectele de scară la liniile oblice, muchii și contururi. Filtrul anizotrop înfrumusețează jocurile 3D și, înainte de toate, ego-shooterele, deoarece sporește detaliile texturilor la texturile de tavan și podea îndepărtate.

## Pont #4:

### FSAA și filtru grafic

În funcție de tehnologia utilizată (2X, 4X, Quincunx sau 4XS/6X), este solicitată foarte multă putere de calcul, fapt pentru care e recomandat să setezi această opțiune separat pentru fiecare joc 3D în parte. Pentru a modifica opțiunile de Anti-Aliasing pentru jocuri 3D, îți recomandăm programul GeForce AA Set ([www.guru3d.com/geforceaa](http://www.guru3d.com/geforceaa)). După lansare, setează comod modul FSAA prin icoana din bara de comenzi. La plăcile grafice GeForce3/4, poți activa modul special Quincunx. Chiar dacă acesta e foarte rapid, claritatea texturilor redade suferă deteriorări vizibile. Aici nu mai ajută decât activarea suplimentară a filtrului anizotrop, sau alte setări pentru prelucrarea texturilor (Mip Mapping). Riva Tuner îți oferă posibilitatea de le a optimiza pe amândouă foarte ușor. În meniul Direct3D, găsești butonul pentru anisotropic filtering, la „Textures”, în secțiunea OpenGL, la „Rendering Quality”. În funcție de cipul GeForce, selectează aici nivelul 2, 4 sau 8.

În afară de asta, gândește-te și la diferențierea dintre OpenGL și Direct3D. Dacă optimizezi doar setările Direct3D, acestea nu vor avea efect și în jocurile OpenGL, ca *Jedi Outcast*, *Return to Castle Wolfenstein* și *Medal of Honor: Allied Assault*.

## Pont #5:

### Ieșirea TV și GeForce2 MX

Cine vrea să vizioneze filme DVD prin ieșirea TV a unei plăci grafice GeForce, va vedea din start că imaginea nu acoperă întreaga suprafață a ecranului. Pentru a putea reda complet imaginea PC-ului, există o soluție software shareware numită TV-Tool ([www.tvtool.de](http://www.tvtool.de)). Posesorii unei plăci grafice GeForce2 MX pot apela la un truc simplu: întâi definește televizorul ca al doilea display. În „Overlay Controls” al driverului de referință al lui Nvidia, vei găsi această opțiune în „Additional Properties”. Acolo, intră în „Video Mirror Controls” și definește al doilea display, ca „Full Screen Device”. Acum alege „Full Screen”, ca valoare pentru „Aspect Ratio”. Dacă pornești apoi opțiunea „Allow driver ...”, imaginea PC-ului va fi redată pe toată suprafața ecranului de televizor.

## Pont #6:

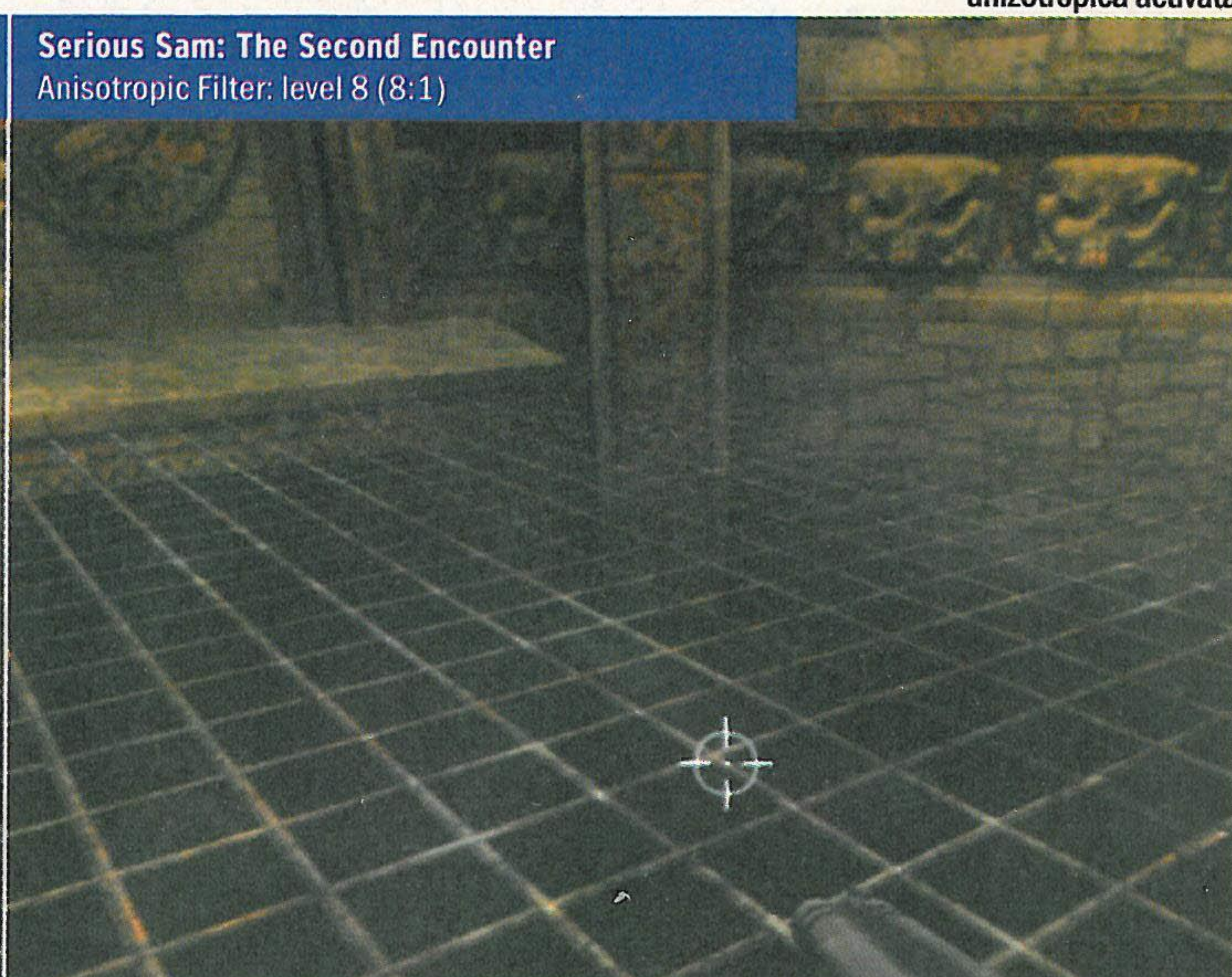
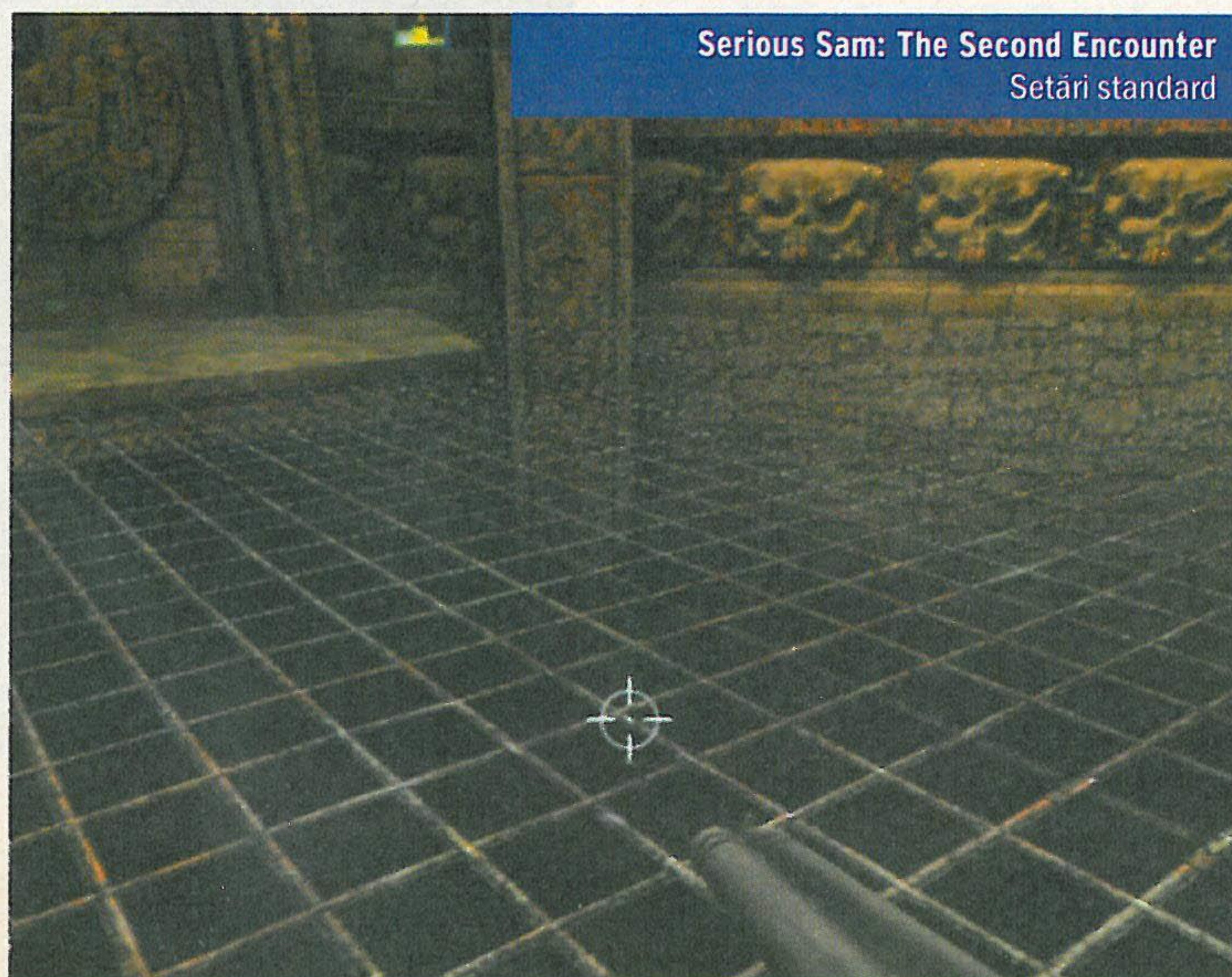
### Adaptare AGP Aperture Size

Dacă PC-ul tău cade des la jocuri, acest lucru se poate datora faptului că plăci grafice nu îi stă la dispoziție suficientă memorie. Acest lucru survine mai ales la rezoluții de peste 1.280x1.024 pixeli, la 32 biți. Soluția se găsește în BIOS-ul sistemului. După pornirea PC-ului, apasă tasta „Delete”, prin care intri în meniul BIOS-ului. Ridică aici valoarea pentru „AGP Aperture Size” la dublul memorie de pe placa grafică. Nu depăși însă valoarea de 128. Jocuri ca și *Aquanox* rulează astfel cu până la 15 procente mai rapid.

MATEI ALEXANDRU

#### SAM PIXELATUL

În stânga, vezi redarea normală, mărită la o rezoluție de 800x600 pixeli, în dreapta, versiunea îmbunătățită grafic cu filtrare anizotropică activată





# Tuning

## din răspuțeri

Jedi Outcast se bazează pe bine-cunoscutul și maleabilul engine Q3. Cel care se mai plânge de greutate la rularea jocului, acela n-a citit încă **indicațiile noastre de tuning**.

**Î**n rolul lui Kyle Katarn vă luptați în Jedi Outcast împotriva rămășițelor Imperiului înfrânt. Cu un hardware încărunțit, lupta împotriva trupelor de asalt poate deveni în anumite locuri extrem de obositoare. Motivul principal: probleme de performanțe. Cu ajutorul indicațiilor noastre de tuning puteți scoate și dintr-un hardware grafic mai vechi destul power, iar la hardware-urile grafice ultrarapide se poate ajunge pe culmi nebănuite de calitate grafică.

### Pont #1:

#### Cerințe minime

Configurația minimă absolută pentru JK2 este un Pentium III 400 MHz, 64 MB RAM și un TNT2 Ultra ca placă grafică. Sub această configurație, nu funcționează nimic. Pentru a putea juca totuși pe un asemenea sistem, este necesar să coborâți la minim aproape toate detaliile grafice. În caseta "Setări pentru plăcile grafice mai bătrânoare" am expus pentru dvs. opțiunile corecte.

### Pont #2:

#### Detalii de setare

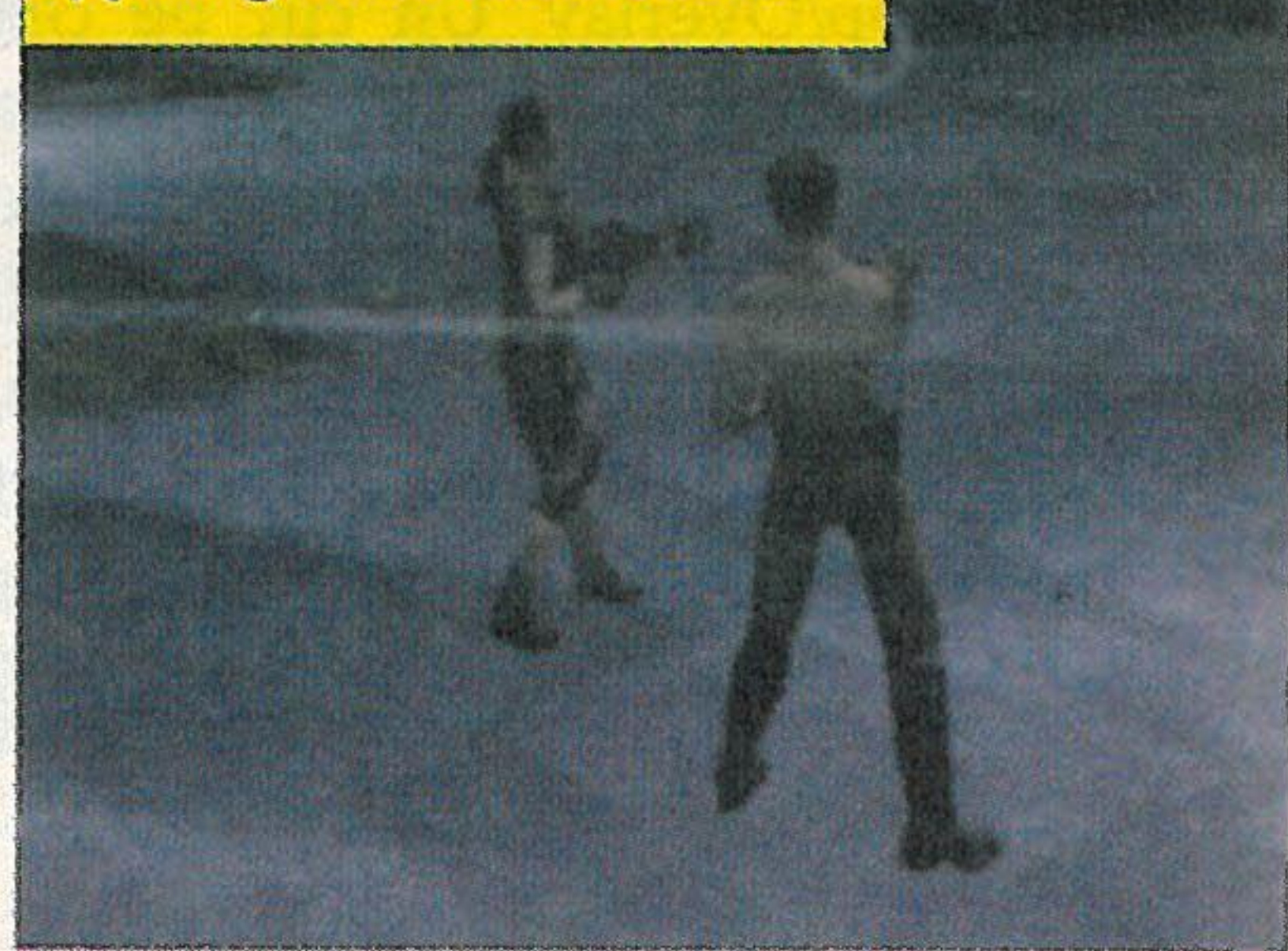
Dacă aveți un GeForce2 MX sau un GeForce4 MX-420, atunci alegeți la modul grafic o rezoluție de 800x600 și o adâncime de culoare pe 32 biți. Astfel, se vor reduce erorile de imagine. Nu setați detaliile geometrice la "low", căci așa veți pierde enorm din atmosfera jocului. Opțiunea "texturi comprimate" trebuie neapărat activată. Cu un GeForce3 /Radeon 8500 sau GeForce4 Ti, puteți ridica rezoluția fără probleme până la 1280x1024, și toate celelalte detalii la "high", respectiv "very high". La un GeForce2 Ti sau un GeForce4 MX440/460, sunt valabile aceleași setări, mai puțin rezoluția, care aici poate să se ridice la maxim 1024x768.

### Pont #3:

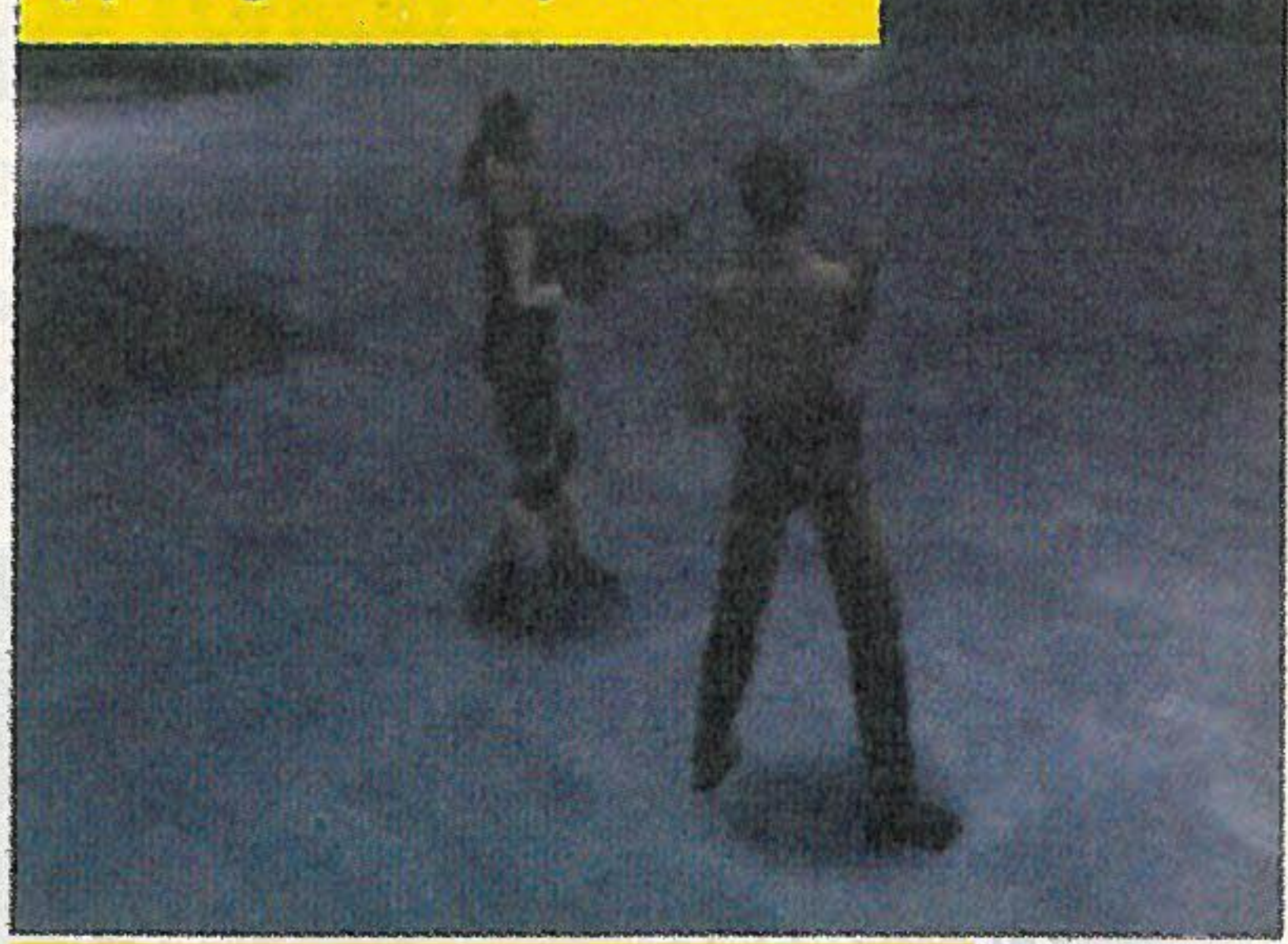
#### Timpi de încărcare mai rapizi

Foarte deranjant în timpul jocului este timpul de încărcare foarte lung

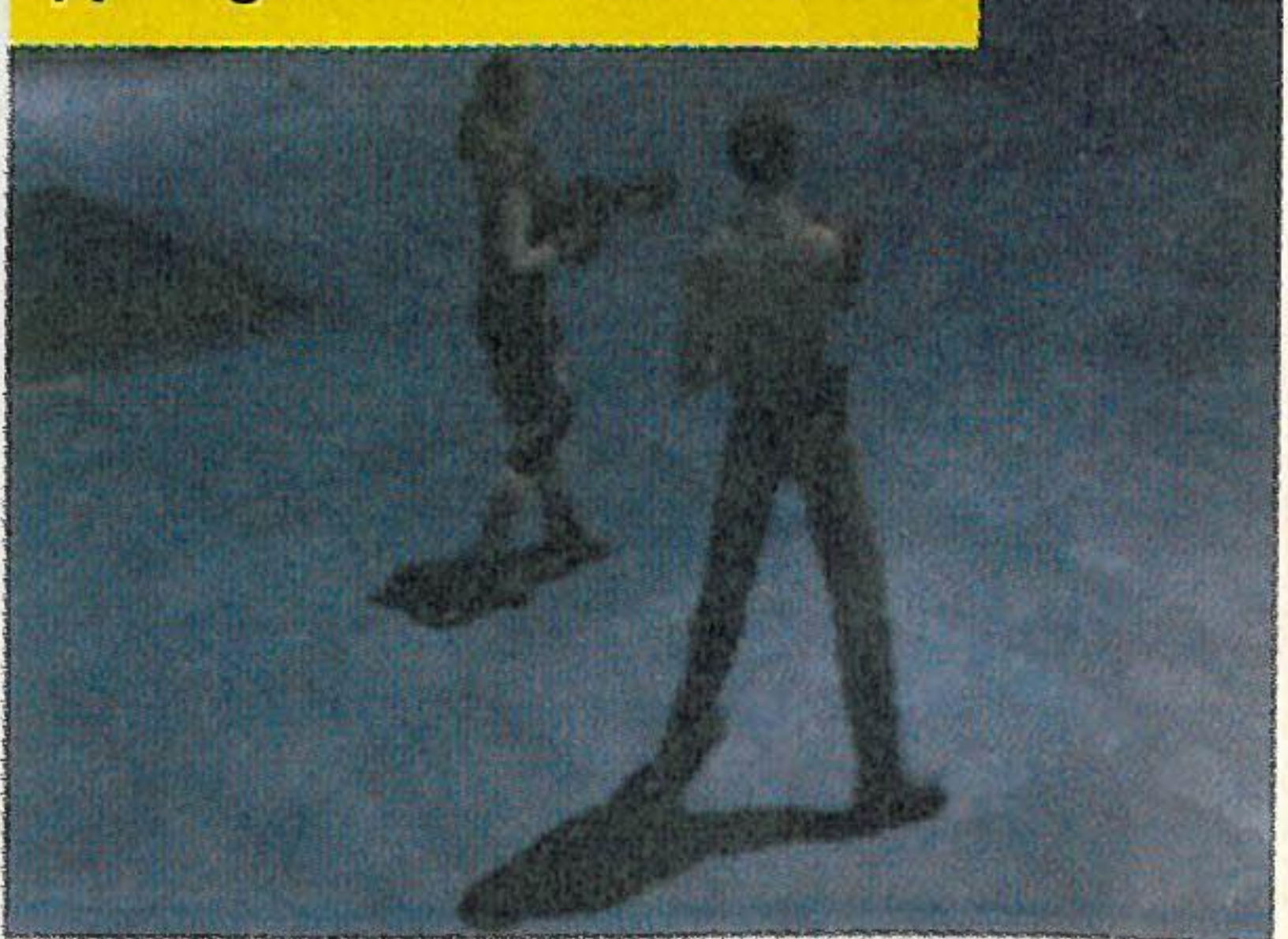
Opțiune grafică: fără shadows



Opțiune grafică: simple shadows



Opțiune grafică: volumetric shadows



**LUMINI ȘI UMBRE** Cu o simplă comandă în consolă poți face din umbrele simple, circulare, umbre realiste.

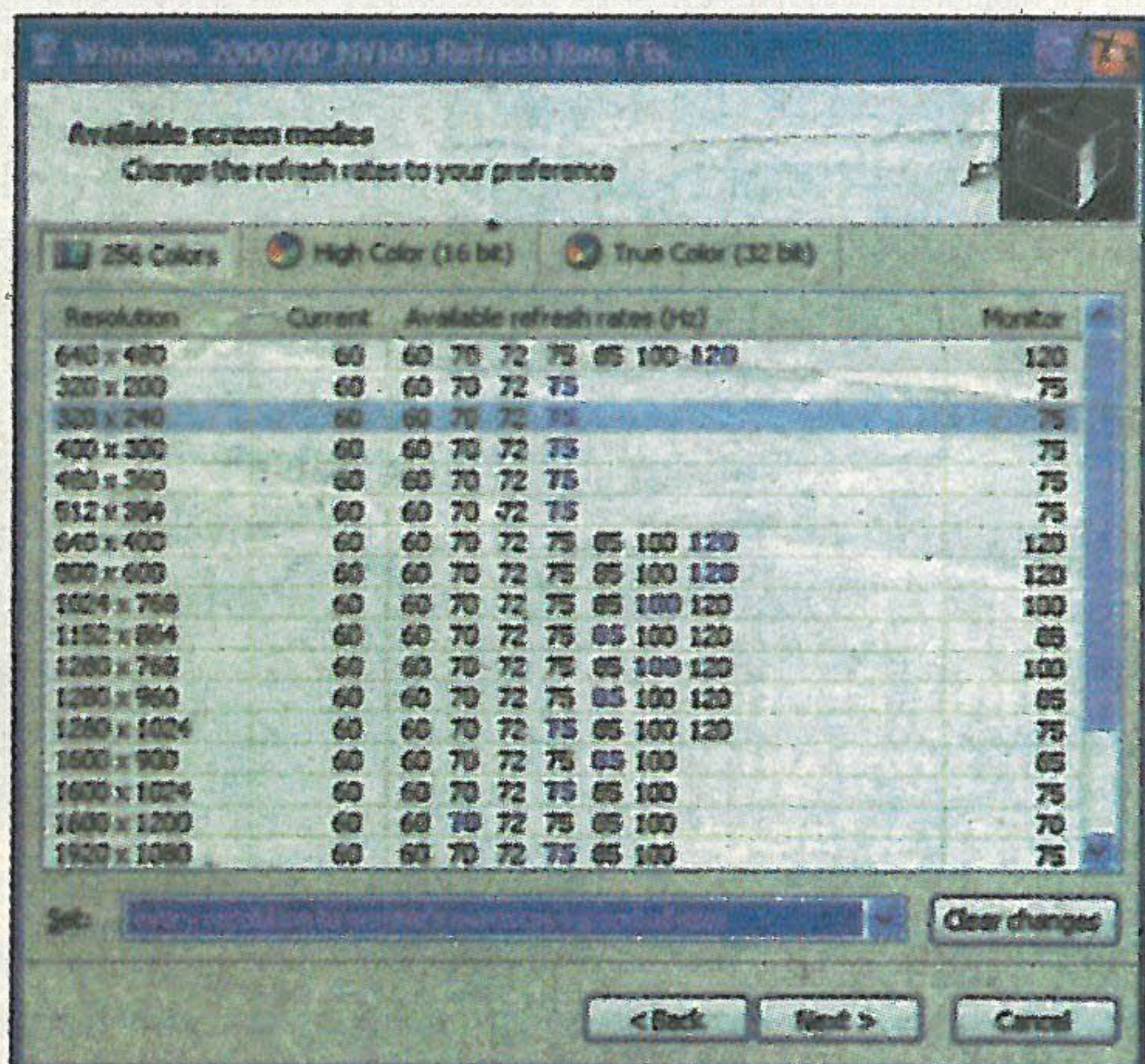


## Setări pentru plăcile grafice mai bătrânele

Dacă aveți un hardware grafic mai slab (Matrox G400/440/550, Nvidia Riva TNT2 Ultra, STM Kyro 1) ar fi indicat să jucați **Jedi Knight 2**, cu următoarele setări:

Graphic option:	Cea mai bună setare
Mod grafic	640x480
Adâncime culoare:	16 bit
Detalii geometrice:	low
Detalii de texturi:	low
Filtru texturi:	bilinear
Detalii umbre:	off
Comprimare texturi:	off
Filtru anizotropic:	low

La calculatoarele care au doar 64Mbyte RAM, se recomandă instalarea unui modul suplimentar de memorie pentru accelerarea timpilor de încărcare ai nivelelor.



**PRACTIC** Sub Windows 2000/XP, multe jocuri rulează doar în 60Hz. Refresh rate fix înlătură această problemă.

al save-urilor. Pentru ca atunci când se încarcă un nivel să nu stați o veșnicie în fața calculatorului, ar trebui să aveți un minim de 128 MB RAM. În afară de aceasta, se mai poate folosi un truc vechi, dar foarte efektiv: defragmentarea hard-disk-ului. Programul de defragmentare se află la Start/Programs/Accessories/System tools. Acesta sortează datele pe harddisk și asigură încărcarea mai rapidă a texturilor, sunetului și a celorlalte date necesare rulării jocului.

## Pont #4:

### Ridicarea calității grafice

Plăcile grafice cu GeForce3 sau Radeon 8500 au destule rezerve de performanțe pentru JK2, pentru a putea reda și cele mai ridicate opțiuni grafice în mod cursiv. La acestea se poate activa liniștit filtrul anizotropic din meniul grafic 2. La toate celelalte plăci grafice se recomandă setarea "off" la această opțiune.

## Pont #5:

### Bug-ul din Windows 2000/XP

Dacă după nenumărate partide de scrimă vă dor ochii, atunci s-ar putea ca de vină să fie faptul că jucați sub Windows 2000 sau XP. Sub aceste sisteme, majoritatea jocurilor care nu folosesc rezoluția desktop-ului sunt redare doar la frecvența de 60Hz (60 imagini pe secundă). Cu utilitarul "Refresh Rate Fix" de pe CD-ul

nostru, puteți seta frecvența individual pentru fiecare joc. Puteți obține același efect din consola de comandă a jocului: apăsați tastele "shift" + "~" și introduceți următoarele comenzi: "r\_displayrefresh XX" și "vid\_restart". În loc de XX, introduceți rata dorită de refresh, de exemplu 75.

## Pont #6:

### Plăcile grafice Voodoo

Chiar dacă aceste plăci aparțin istoriei, JK 2 se poate juca și pe un Voodoo de la 3dfx. Pentru aceasta, trebuie să instalați versiunea free a driver-ului WickedGL ([www.wicked3d.com/technology/wickedgl.htm](http://www.wicked3d.com/technology/wickedgl.htm)). El îmbunătățește performanțele și înlătură erorile de redare grafică, mai ales cele care apar în cazul texturilor comprimate. Rutina de instalare a driver-ului trebuie păcălită totuși, căci JK 2 nu se află încă în lista jocurilor compatibile. Înainte de instalare, redenumiți fișierul "JediOutcast.exe", aflat în directorul de instalare al jocului, în "Quake3.exe". În încheiere, instalați WickedGL și alegeți în lista jocurilor suportate - "Quake 3". Alegeți "Install WickedGL Regular Version". După instalare, în directorul de instalare al lui JK 2 va apărea fișierul "opengl32.dll". Acum mai trebuie doar să redenumiți fișierul "JediOutcast.exe" înapoi și să porniți jocul.

CORNELIU DAN

## Activarea framecounter-ului

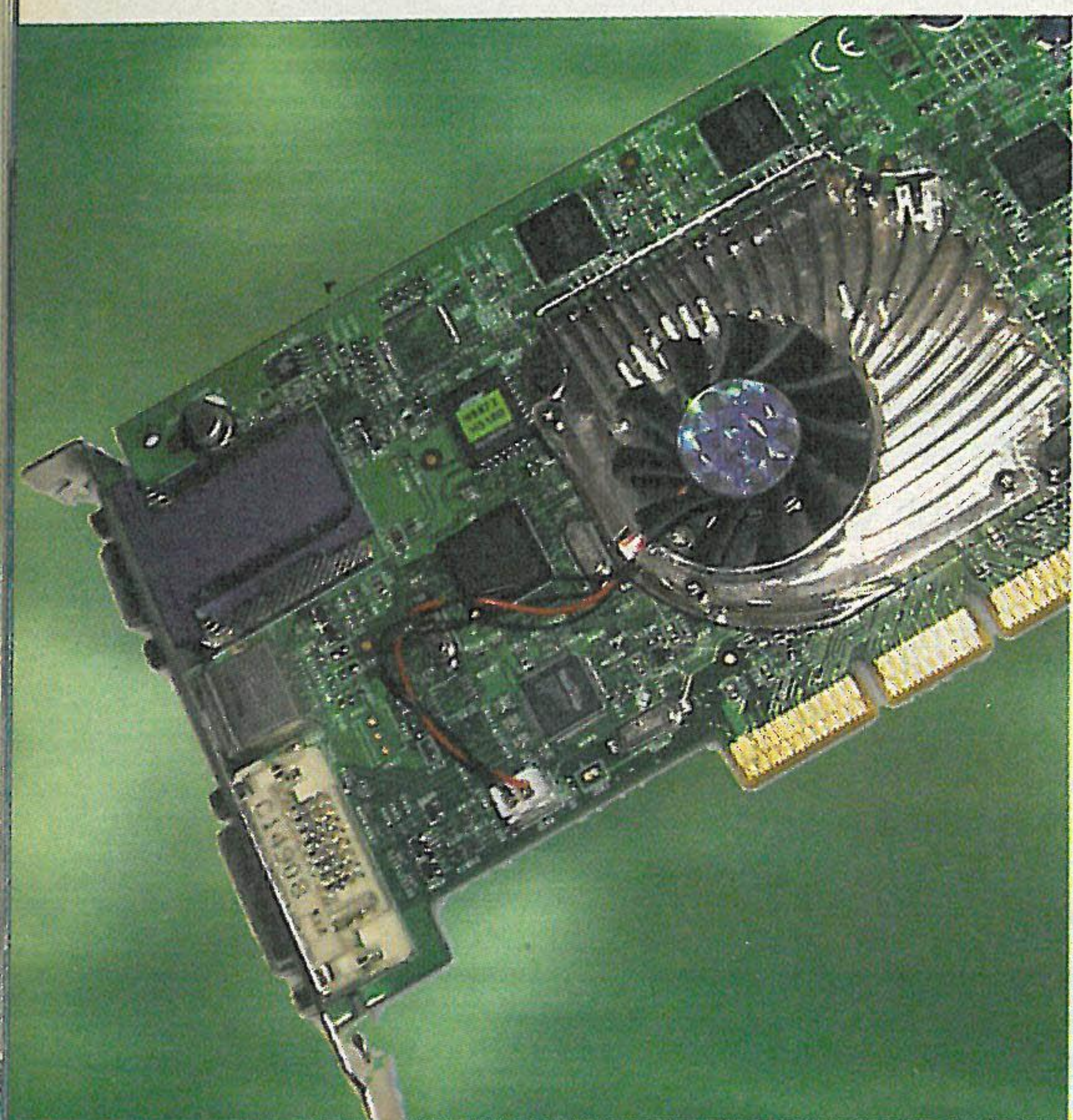
Pentru a putea aprecia practic performanțele 3D ale lui **Jedi Outcast** pe calculatorul propriu există un mic truc cu care puteți vedea în timpul jocului numărul de frame-uri pe secundă.

Pentru a putea aprecia efectele diferitelor opțiuni grafice, ar fi bine să activați framecounter-ul. Deschideți consola cu "shift" + "~" și introduceți următoarea comandă: "cg\_drawfps 1". Confirmați cu "Enter". Dacă închideți acum consola, veți vedea afișat în partea de sus a ecranului numărul de frame-uri pe secundă. Cu cât valoarea e mai mare, cu atât jocul rulează mai cursiv. Valoarea minimă acceptabilă pentru acest joc este de 30 fps. Dacă aveți sub această valoare, este indicat să "umblați" puțin la setările grafice.



Framerate:	Rularea jocului	Posibilități de tuning
Sub 30	De-abia jucabil	Mai ales în mlastina din jurul Academiei Jedi, veți avea de luptat cu puternice "agățări" ale sistemului. Setati o rezoluție de culoare pe 16 biti și reduceți rezoluția, împreună cu detaliile geometrice și de texturi, și restartati jocul.
30-50	Jucabil în anumite condiții	Și aici veți trăi unele porțiuni "agățate" ale jocului, în care framerate-ul coboară drastic. Coborâți și în acest caz detaliile geometrice și de texturi.
Peste 50	Jucabil cursiv	Dacă nu sunteți mulțumit de calitatea grafică, puteți seta la "high" filtrul anizotropic din meniul grafic 2. Astfel, vor fi reprezentate foarte exact și texturile aflate la depărtare.





## MSI GeForce4 Ti4400-VTD

**C**onstrucția argintie a cooler-ului pare la prima vedere poate comică, totuși acest GeForce4 Ti-4400 este o bucată robustă de hardware de înaltă performanță. În comparație cu plăcile GeForce3, cipul grafic al acesteia dispune de o a doua unitate de Vertex Shader, care în jocurile DirectX 8 aduce o performanță și mai mare. Pentru a putea utiliza noua tehnologie "TwinView" în legarea mai multor monitoare, G4Ti4400-VTD are o interfață DVI și o ieșire TV. Placa dispune de 128 MB memorie DDR SDRAM, care lucrează cu un tact efectiv al frecvenței de 550 MHz. Cipul grafic e tactat la 275 MHz și dă rezultate bune în jocurile 3D. În benchmark-urile noastre pe jocuri nu a fost depășită decât de mult mai scumpele plăci Ti-4600. Grație unui pachet mare de jocuri - *Sacrifice*, *Aquanox* și *No One Lives Forever* - G4Ti4400-VTD este un chilipir pentru toți jucătorii PC cu chef de investiții și pretenții ridicate.

### PUNCTAJ MSI G4Ti4400-VTD

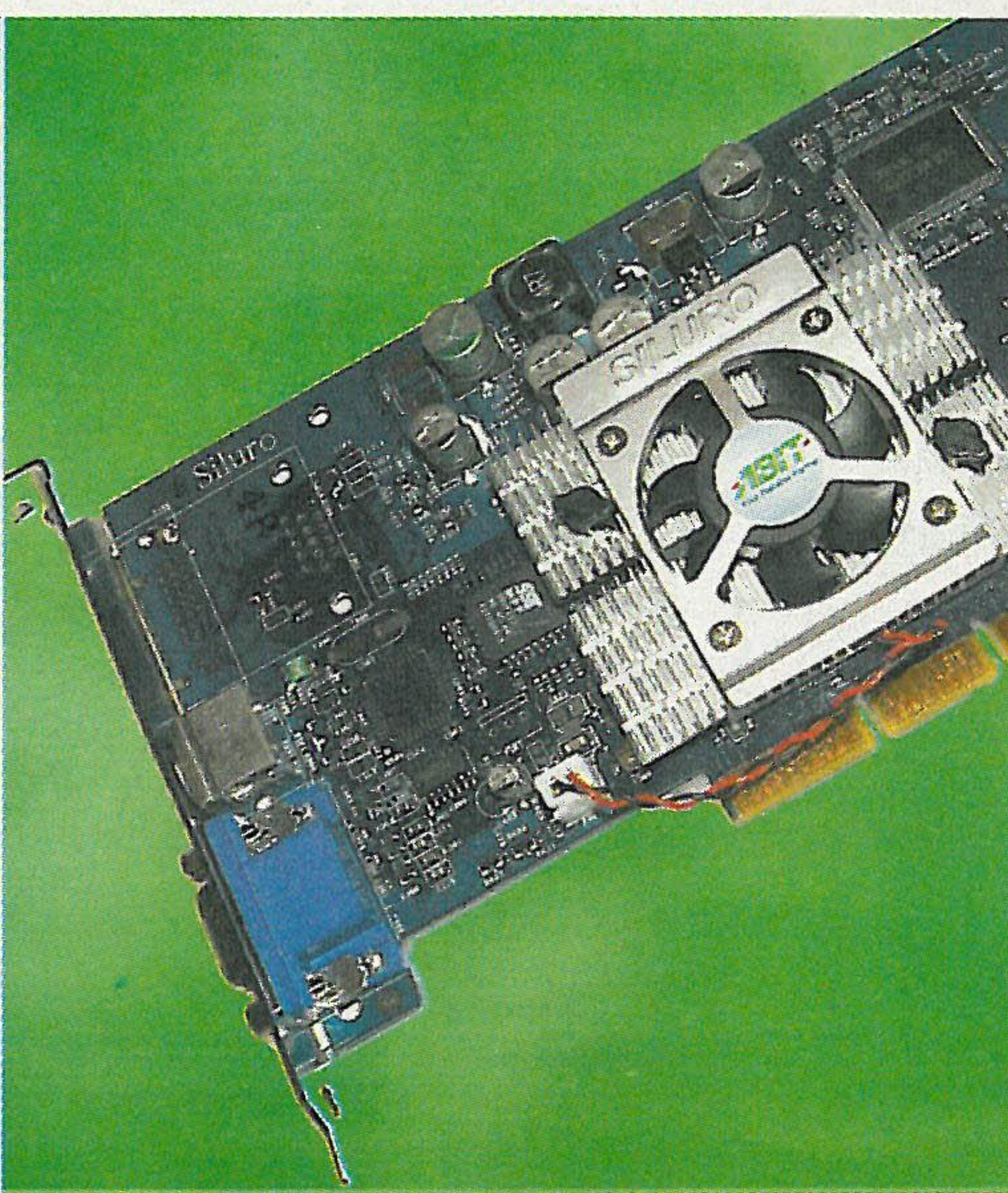
PRODUCĂTOR MSI  
PREȚ cca 355 USD

DOTARE 9,2  
PROPRIETĂȚI 9,5  
PERFORMANȚĂ 9,5

CONCLUZIE: placă grafică de clasa întâi, cu bun raport preț-performanță.

PUNCTAJ

9,4



## Abit Siluro GeForce4 MX/TV

**D**in cauza cipului GeForce4 MX-440 utilizat, placa Siluro nu poate ține pasul cu plăcile grafice high-end. Acest tip de procesor, după cum am explicat deja în numărul anterior, nu suportă decât accelerarea comenzilor DirectX 7, ceea ce pentru jocurile 3D este însă suficient. Jocurile DirectX 8, cum este *Aquanox*, nu arată la fel de elegante cu un MX-440, deoarece lipsesc unele efecte grafice. Cipul grafic al plăcii e tactat la 270 MHz, în timp ce cei 64 MB DDR SDRAM sunt tactați la 400 MHz frecvență de tact efectivă a memoriei. În test cu shooterul multiplayer *Counter-Strike*, din punctul de vedere al performanțelor, placa AGP se situa între un GeForce2 Pro și un GeForce2 Ti: nu e o performanță 3D proastă, însă nu e nici deosebită. Pe lângă drivere, placa e însoțită și de un software DVD player, pe care îl poți folosi în combinație cu ieșirea TV. Concluzie: dacă ești începător, e mai bine să apelezi la o GeForce 2 Ti, pe care o poți cumpăra deja la 120 USD.

### PUNCTAJ SILURO G4 MX/TV

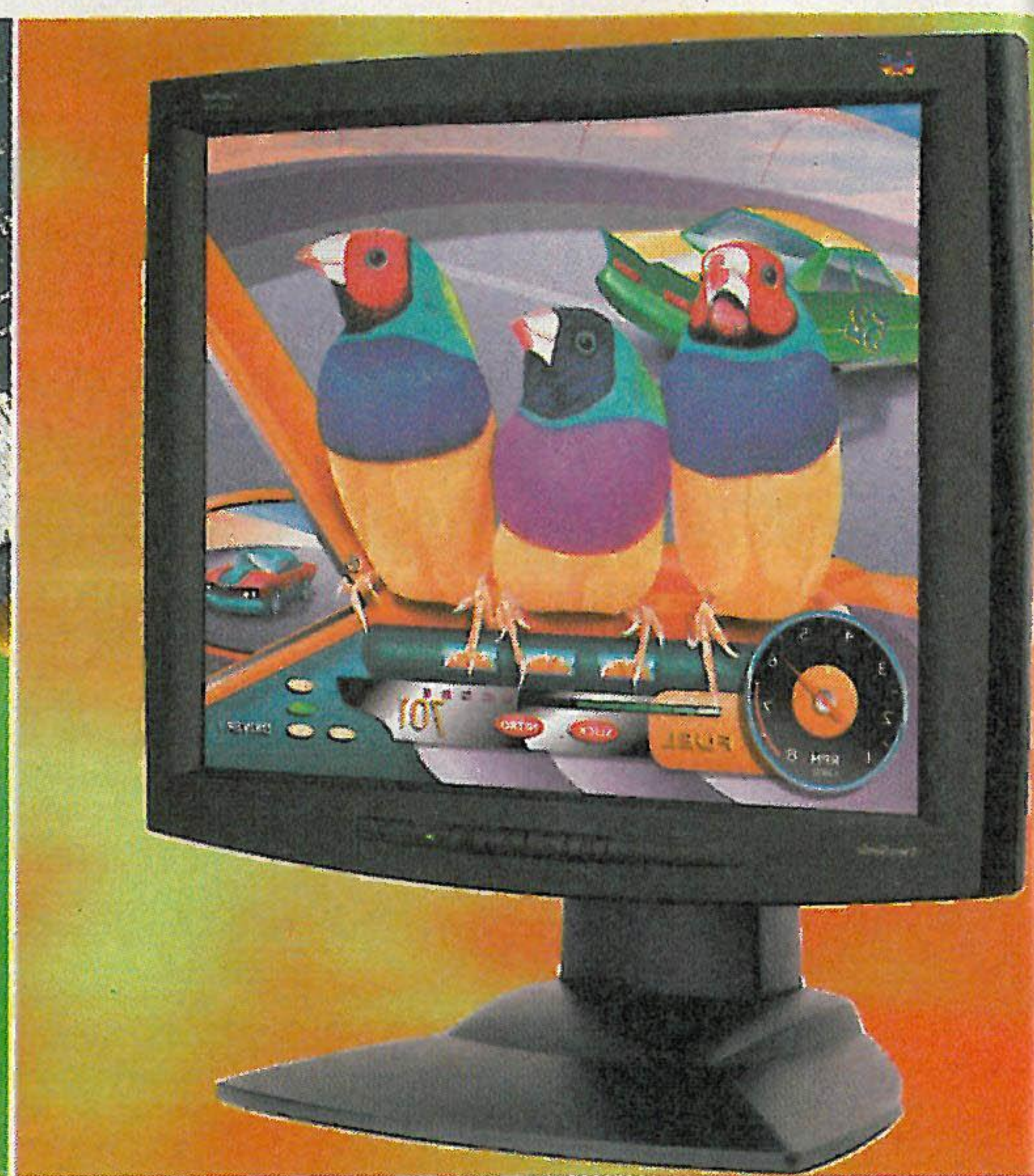
PRODUCĂTOR Abit  
PREȚ cca 145 USD

DOTARE 9,2  
PROPRIETĂȚI 9,1  
PERFORMANȚĂ 8,8

CONCLUZIE: o placă GeForce4 MX-440 scumpă, cu performanța unei GeForce2

PUNCTAJ

8,9



## Viewsonic 191b

**I**n ediția anterioară a PC Games, ți-am prezentat deja câteva monitoare TFT, și ți-am arătat, de asemenea, că nu toate monitoarele TFT sunt potrivite pentru jocuri 3D. Viewsonic 191b este o excepție. Ci cei 48 cm diagonală vizibilă nu e doar foarte mare, ci mai dispune și de un uriaș unghi de urmărire de 170 de grade. Nu trebuie deci să te afli neaparat în fața aparatului pentru a putea urmări bine imaginea întreagă. În test, aparatul ne-a convins, înainte de toate, prin contrastul ridicat al culorilor și printr-o repartizare extraordinară a luminozității. Acest lucru se datorează nu în ultimul rând tehnologiei MVA, care asigură un contrast ridicat și un timp de reacție de 25 ms. Unicul neajuns: rezoluția maximă cu cei 1.280x1.024 este prea mică pentru un monitor de 19". Un pic prea ridicat este însă prețul, căci cu 1.900 USD se situează deja în domeniul de preț la care primești un sistem complet de ultimă oră, inclusiv monitor cu tub catodic.

### PUNCTAJ VIEWSONIC 191B

PRODUCĂTOR Viewsonic  
PREȚ cca 1.900 USD


DOTARE 9,1  
PROPRIETĂȚI 8,9  
PERFORMANȚĂ 9,4

CONCLUZIE: un monitor TFT de clasa întâi, care, din păcate e la fel de scump pe cât e și de bun.

PUNCTAJ

9,2



**ultra**  **Ultra PRO**  
**PRO Computers**

**AOC**  
eyes value.

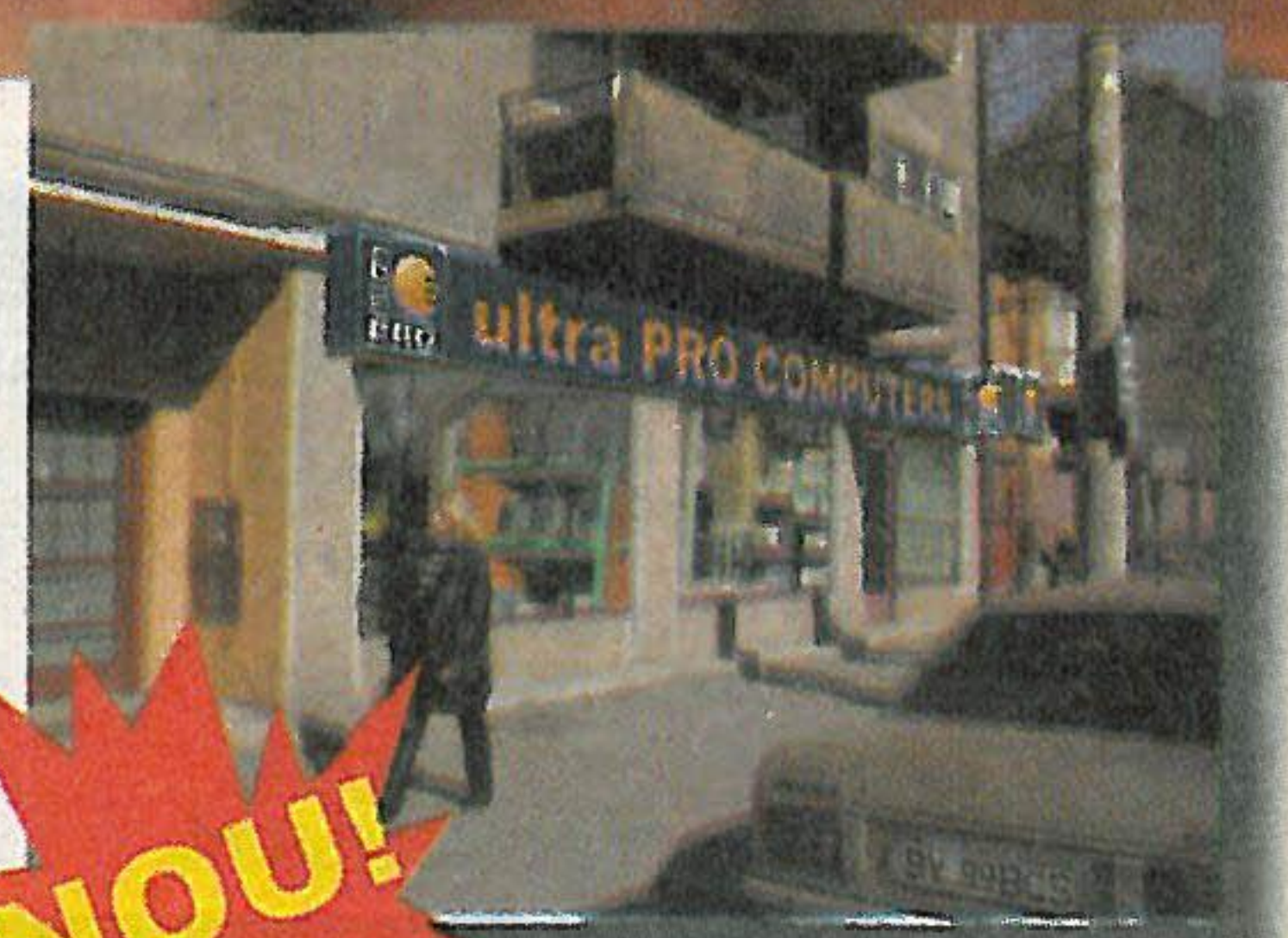
Your  
work  
never  
looked  
better



## LM700

- \* Panel - TFT Active Matrix - Vis: 17"  
Diagonal Hard Coating,  
Anti-glare Treatment
- \* Pixel Pitch - 0.264mm
- \* Brightness - 250 cd/m2
- \* Contrast Ratio - 250:1
- \* Viewing Angle - H: 120 degrees  
V: 100 degrees
- \* Resolution - 1280x1024@60Hz

● **K Tech Electronics, Bucuresti, Calea Grivitei 397, Tel.: 01-22.44.535**  
**BUCURESTI**, ● Sos. Stefan cel Mare nr. 54, Tel.: 01-211.70.90 ● B-dul N. Titulescu nr. 64, Tel.: 01-222.20.36; ● Bd Regina Elisabeta nr. 30, Tel.: 01-310.11.65; ● B-dul Natiunile Unite nr. 3, Tel.: 01-336.45.63; ● Sos Iancului nr. 59, Tel.: 01-250.39.04; ● Sos. Pantelimon nr. 93, Tel.: 01-250.16.12; ● Bd. Alexandru Obregia 18, Tel.: 01-460.31.13; **BRASOV**, ● Bd. 15 Noiembrie nr. 37, Tel.: 068.47.22.88; ● Bd. Republicii nr. 15, Tel: 068.410.420; **CONSTANTA**, ● Bd. Ferdinand Nr. 89A, Bl. Ar1, Tel.: 041-615.000; ● Bd. Tomis nr. 97, Tel.: 041-552.637 **CRAIOVA**, ● Bd. Al. I. Cuza bl. 10C, Tel.: 051-421.010; **IASI**, ● Str. Banu nr. 8, Tel.: 032-266.343, **PITESTI**, ● Bd Republicii Bl. G1 (Casa Cartii), Tel.: 048-223,728; **PLOIESTI**, ● Piata Victoriei nr. 16 parter, Magazin Mercur, Tel.: 044-11.32.33; **TIMISOARA**, ● Piata Marasti 1-2, Tel.: 056-430.599.



**NOU!**

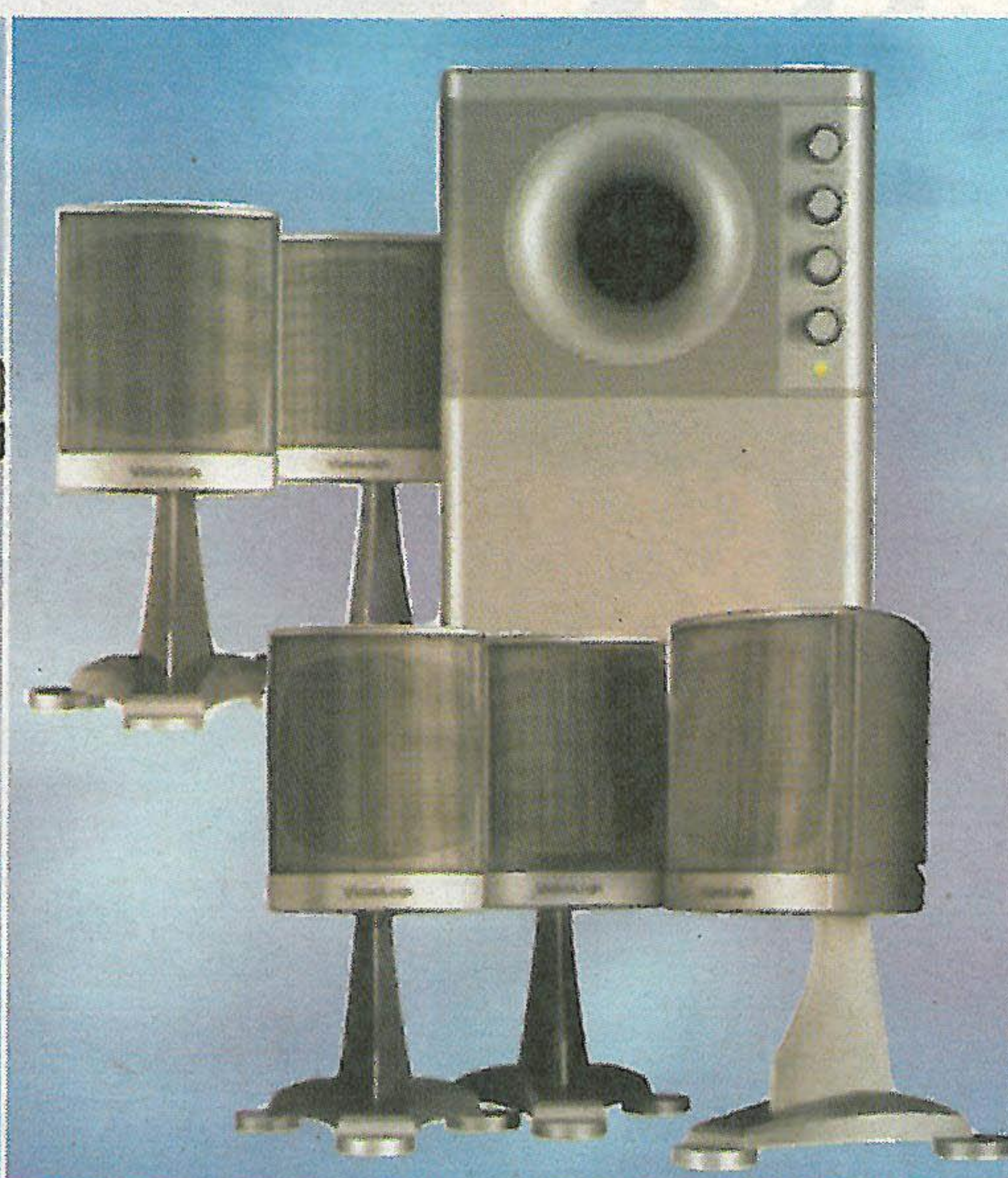
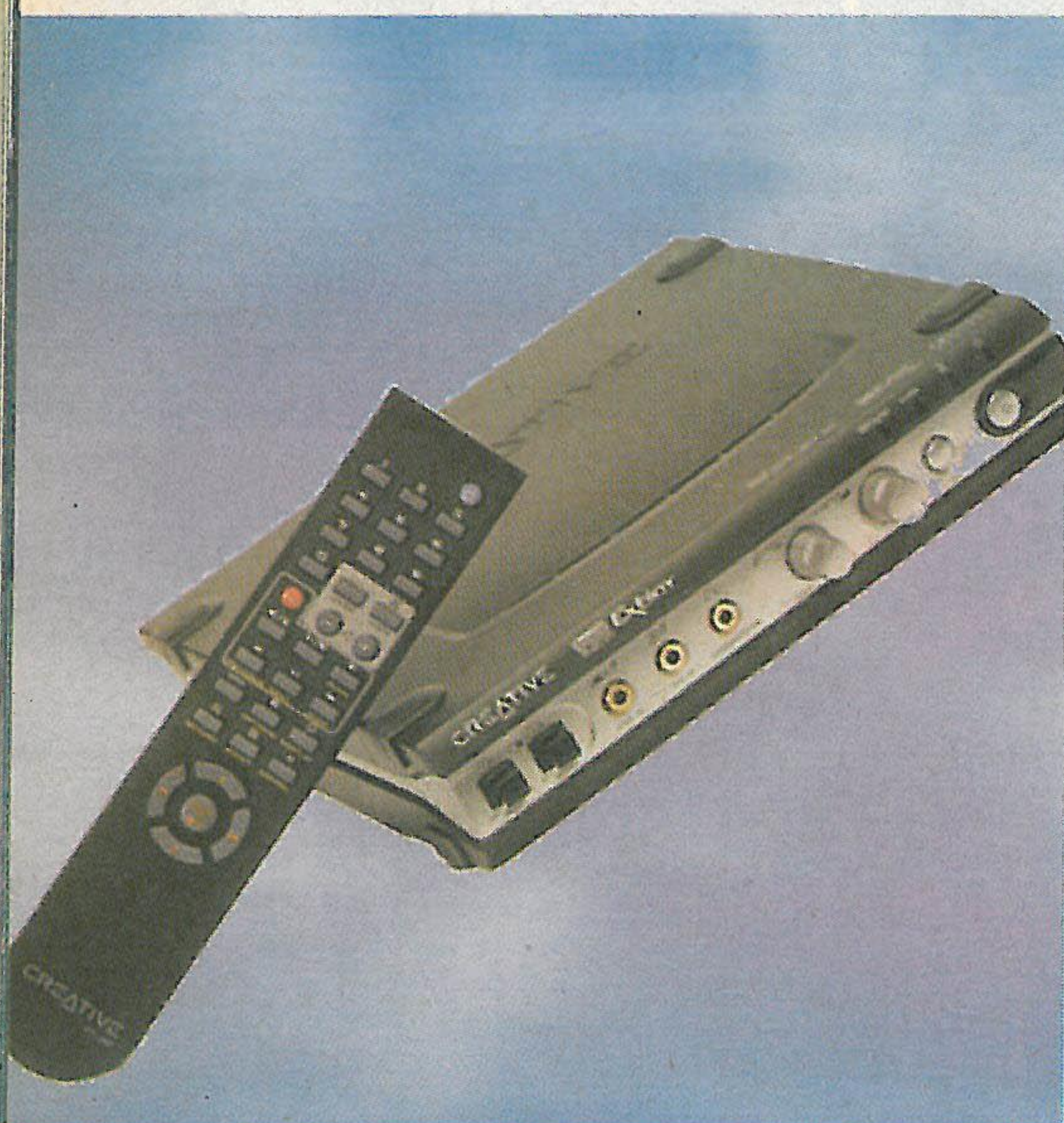
**BRASOV**

**Bd. 15 Noiembrie nr. 37**

**Telefon: 068.47.22.88**

**Fax : 068.47.22.95**





## Sound Blaster Extigy

**A**paratul USB în carcasă neagră dispune de toate interfețele pe care le putem pretinde, de o placă de sunet de clasa întâi: trei analogice, digitale sub formă optică și coaxială, MIDI, căști și intrare pentru microfon. Deoarece toate datele de sunet se transmit prin interfața USB, sunetul 3D (EAX) trebuie să fie procesat de procesorul central. EAX Advanced HD nu este însă suportat de Extigy, fapt care e însă ușor de îndurat, având în vedere lipsa jocurilor care să suporte acest standard. În test, am atins cele mai bune rezultate de sunet, atunci când nu am cuplat și alte aparate la interfața USB a PC-ului. Convertorii de mare calitate de 24 biți/KHz au asigurat un sunet bombastic. Sunetul Dolby Digital e transmis la alegere, analogic sau digital, spre sistemele de sonorizare corespunzătoare, prin telecomandă, chiar și fără ca PC-ul să fie cuplat. Extigy este momentan cea mai bună placă de sunet USB externă, chiar dacă suportul de sunet 3D pentru jocuri e doar satisfăcător.

### PUNCTAJ SOUND BLASTER EXTIGY

PRODUCĂTOR Creative  
PREȚ cca 200 USD

DOTARE 9,5  
PROPRIETĂȚI 9,2  
PERFORMANȚĂ 8,8

CONCLUZIE: cea mai bună placă de sunet USB: dotare mare, însă sunet 3D mediocru.

PUNCTAJ

9

## Videologic ZXR-500

**P**rin ZXR-500, Videologic ne prezintă un sistem de boxe fără decodor Dolby Digital. Pentru sunete de cinematograf, ai nevoie fie de o placă de sunet 5.1, fie de un decodor separat. Fiecare dintre cele cinci boxe satelit dă o putere efectivă de câte cinci wați, iar subwooferul, 25 de wați. Reglarea volumului trebuie să o faci la subwoofer: aici se găsesc potențioetrele pentru toate difuzoarele. În laboratorul de testare, ZXR-500 a avut un sunet foarte puternic și presta sunete joase foarte impozante. În testul DVD, sateliții furnizează un sunet bun, chiar dacă sunetele din registrul de medii și înalte nu a reușit să le redea întotdeauna clar. Totuși, ZXR cu 140 USD, e un sistem de clasa întâi pentru începători.

### PUNCTAJ ZXR-500

PRODUCĂTOR Videologic  
PREȚ cca 140 USD

DOTARE 8,7  
PROPRIETĂȚI 8,7  
PERFORMANȚĂ 8,8

CONCLUZIE: sistem bun de boxe pentru începători pentru plăci de sunet 5.1; din păcate nu are telecomandă.

PUNCTAJ

8,8

## HOTAS Cougar

**F**lightstick-ul de precizie înaltă e confecționat din metal greu, e foarte bine prelucrat și dispune de 28 de butoane programabile, precum și de până la zece axe de mișcare. Butoanele și axele sunt împărțite atât pe Joystick, cât și pe manșa de propulsie. Stick-ul este o copie 1:1 a celei aflate într-un avion de vânătoare F16 și, potrivit producătorului, mai târziu va putea fi înlocuită prin alte stick-uri. Foarte realist este controlul greoi. Pentru adevărații piloți PC, HOTAS Cougar este împlinirea viselor despre controllere, nu în ultimul rând pentru că, prin numărul mare de butoane, ai toate funcțiile de taste pe stick, fie ele indicații spre colegi, fie manevre de derutare sau de radar. Pentru aproape 400 USD, este o achiziție care, chiar dacă este foarte piperată, își merită din plin prețul din punctul de vedere al unui împătimit al simuloarelor.

### PUNCTAJ HOTAS COUGAR

PRODUCĂTOR Thrustmaster  
PREȚ cca 390 USD

DOTARE 9,7  
PROPRIETĂȚI 9,3  
PERFORMANȚĂ 9,2

CONCLUZIE: scump, precizie înaltă și prelucrat la calitate superioară. Numărul 1 pentru simuloarele de zbor.

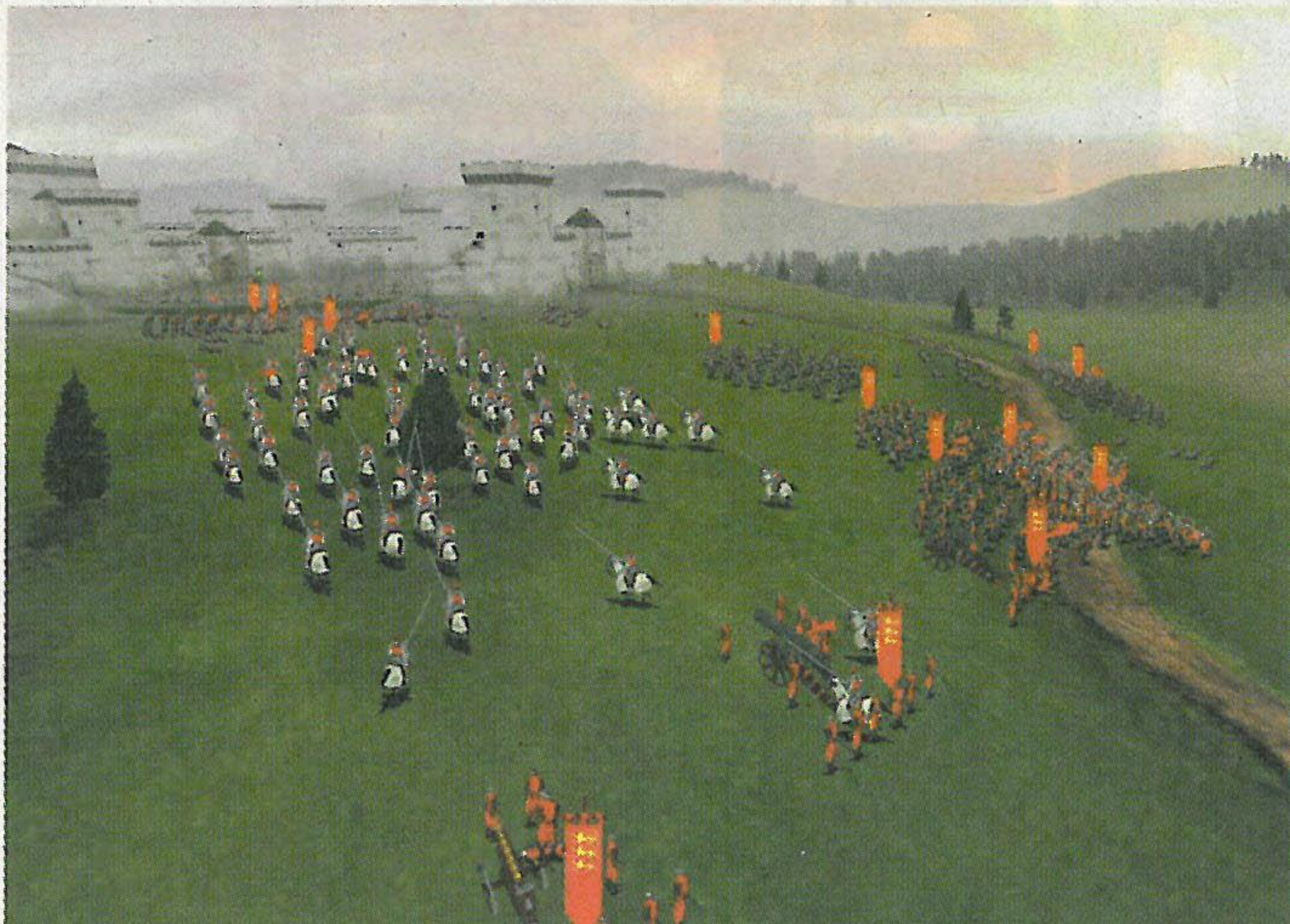
PUNCTAJ

9,3



# STRATEGIE

Strategie | tactică | Simulatoare economice



## Medieval Total War

Urmașul lui Shogun: Total War impresionează prin superlative. În lupta împotriva mongolilor, în cruciade sau în timpul Războiului de 100 Ani pot lupta deodată pe câmpul de bătaie câte 10.000 unitați. În joc vor pătrunde noi personaje din cele 12 națiuni: prințese, emisari papali, vrăjitori sau filozofi, care ne vor transforma în adevărați strategii începând cu sfârșitul verii acestui an.

## Stronghold

Stronghold a fost o reușită la vremea apariției. Testul realizat de PC Games pe varianta finală i-a acordat un punctaj de 85%. Combinând cu abilitate strategia în timp real cu partea economică, acest simulator de castel a fost repede îndrăgit de numeroși gameri. Era așadar normal să fie programată o urmare. Botezată Stronghold: Crusader, această a doua parte ne va duce prin ținuturile revendicate de Cruciade în secolele XI și XII. Cu tot atâtea fortărețe de construit și tot atâtea de asediat. Sunt programate patru campanii în care vom putea apăra cauza lui Richard Inimă-de-Leu sau Saladin, sultanul Siriei. Echipa de la Firefly Studios



nu s-a mulțumit doar să transpună acțiunea jocului, ci a incorporat multiple ameliorări jocului. Această a doua parte ne va provoca cu unități noi (asasini, arcași călare, sclavi, grenadieri, cavaleri teu-

toni...), un editor de hărți și scenarii, precum și un mod skirmish, absent nemotivat în prima parte. Apariția lui Stronghold: Crusader este prevăzută pentru vara aceasta.



## Empire of Magic

După Neverend (care tocmai a fost anunțat), Mayhem Studios continuă să exploateze potențialul heroic-fantasy cu Empire of Magic, un joc de strategie care vă propune o perspectivă izometrică, tot mai rară în ultimul timp, și se va prezenta în 2D. Story-ul nu se îndepărtează prea mult de Total Annihilation: Kingdoms al lui Cavedog iar gameplay-ul pare asemănător.

## Rise of Nations

Acest RTS care ne va permite să conducem destinele unei națiuni de-a lungul timpului va avea parte de o concurență acerbă în această categorie deja suprapopulată. Producătorul Big Huge Games este încrezător, așadar vom urmări cu atenție dezvoltarea acestui joc.

## Civilization III add-on

Triumf total, chiar dacă fără să dispună de un mod multiplayer, Civilization III a cucerit sufletele a miliarde de fani din întreaga lume. Infogrames a început lucrările la un extension, intitulat delicat Civilization III: Play the World. În program, opt noi civilizații cu șeful de rigoare și plin de noi scenarii single și... multiplayer.

## Earth 2150

Pentru fanii RTS, Reality Pump pregătește o urmare pentru Earth 2150 intitulată Earth 2150: Lost Souls. Vom avea de ales între trei campanii, Eurasian Dynasty, Lunar Cooperation și United Civilized States cu diferite obiective de îndeplinit.

## BAROMETRU


Cele mai așteptate jocuri strategie ale cititorilor PC Games:

- 1 **Warcraft III**  
RTS | iulie 2002  
Vivendi-Universal
- 2 **Age of Mythology**  
RTS | septembrie 2002  
Microsoft
- 3 **C & C: Generals**  
RTS | noiembrie 2002  
Electronic Arts
- 4 **Master of Orion 3**  
TBS | august 2002  
Infogrames
- 5 **Imperium Galactica 3**  
RTS | august 2002  
CDV
- 6 **Anno 1503**  
Strat. de constr. | octombrie 2002  
Electronic Arts
- 7 **Port Royale**  
Strategie | iulie 2002  
Big Ben Interactive
- 8 **Praetorians**  
RTT | noiembrie 2002  
Eidos Interactive
- 9 **Sims 2**  
Strategie | neprecizat  
Electronic Arts
- 10 **Republic**  
RTT | iunie 2002  
Elixir Studios




# Command&Conquer: Generals

Printr-un story bun,  
unități noi  
și o grafică 3D  
excepțională,  
**Generals vrea  
să aducă un salt  
calitativ în seria  
Command & Conquer.**



**ZBOR RAZANT**  
Dogfight printre  
zgârie-nori, posibil  
datorită terenului 3D.



**TACTICĂ** Distrugerea  
podurilor încetinește  
marșul inamicului.  
Folosirea adecvată a  
aviației este o cheie a  
succesului.

**I**mperiul de mijloc are câteva greutateți în anul 2020. Ele vin din partea GLA (Global Liberation Army), o mișcare de sorginte teroristă, care acționează ca atare. Cu toată opoziția Chinei, băieții din GLA ajung să se organizeze și să se înarmeze, nu fără oarecare greutate însă. Fanii seriei C&C știu că noul episod va avea un story complet nou, fără cunoscuții GDI, Kane și Nod. Chiar și Yuri&Co. iau o pauză. Pe lângă China și GLA, producătorii au inserat în scenariu (se putea altfel?) și USA. Nu este clar încă ce rol va juca Uncheșul Sam în Generals. Jocul va aduce destule unități noi. Fiecare unitate va avea o multitudine de abilități speciale. Nici clădirile nu se vor mai construi singure, vor avea nevoie de un buldozer. Distrugerea clădirilor în timpul luptelor va da mai multe dureri de cap decât înainte, iar resursele precum tiberium-ul aparțin trecutului.





**CECENIA 2020** Clădirile se pot distruge, iar efectele grafice sunt mai reușite decât în celelalte jocuri C&C.



**DETALIIAT** Orașele și peisajele sunt desenate admirabil. Convoiul de tancuri intră într-un sat elvețian.



În locul acestora, în timpul luptei se vor vâna vehiculele de transport ale adversarului și se vor căuta depozitele de aprovizionare. Ele sunt destul de puține și vor fi bine apărate. Sunt interesante

**Proiectat complet în 3D, Generals lasă în urmă celelalte surori din C&C, prin noul Sage-Engine, care deschide noi perspective grafice.**

diferitele unități de comando. Există trei abilități speciale, dintre care se poate alege doar una pentru fiecare unitate. În acest mod, de partea americanilor, vei putea seta de la început ca fiecare tanc să fie veteran, dar avioanele vor fi mai slabe. Invers, dacă vei alege ca forțele din Air-Force să fie veterane, bombardierele Stealth vor fi redutabile,

dar tancurile vor fi slăbuțe. Producătorii s-au concentrat asupra noilor unități, pe care fiecare parte conflictuală va dori să le dețină în număr cât mai mare. Cu toate acestea, jocul este bine balansat. Chinezii dețin baloane de propagandă, care îmbunătățesc cadența trăgătorilor și mobilitatea trupelor proprii. China își permite să arunce în luptă multe unități (are și de unde). GLA au în dotare demonstranți și un sistem de tuneluri care permite o manevrabilitate mai bună a trupelor pe hartă. SUA au în dotare puternice arme convenționale și unități speciale. Din punct de vedere grafic, **Generals** este o noutate în istoria C&C. Proiectat complet în 3D, **Generals** lasă în urmă celelalte surori din C&C,

prin noul Sage-Engine, care deschide noi perspective grafice. Controlul s-a adaptat noii grafici, cunoscutul sistem vertical va fi asemănător celui din **Empire Earth**, în variantă orizontală.

#### UMBRA

După-amiaza, umbrele clădirilor devin mai mari. Să sperăm că este vorba de mult promisa alternanță zi-noapte.



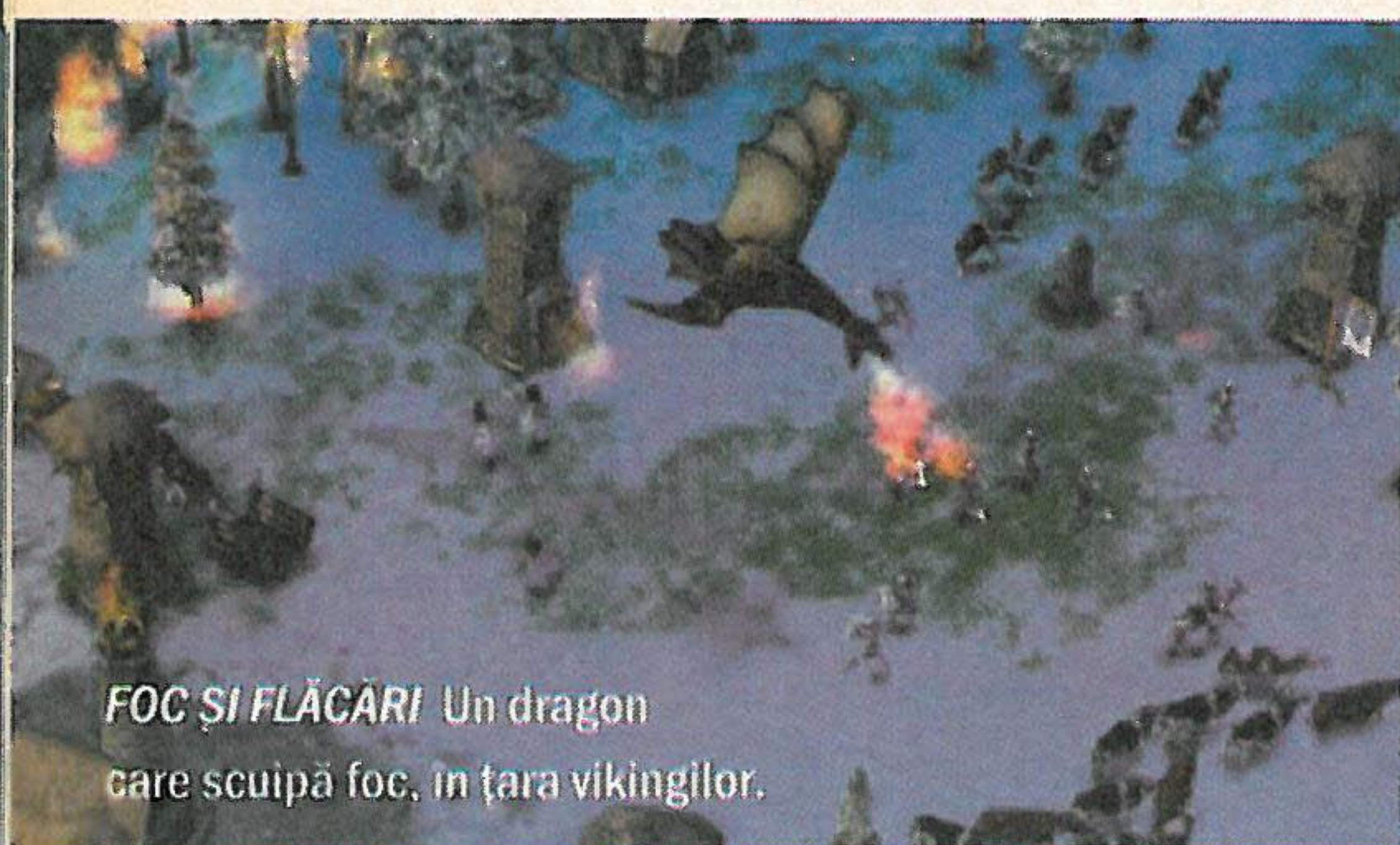
#### PRIMA IMPRESIE

Știam că producătorii seriei **Command&Conquer** au creat story-uri antrenante. Dacă **Generals** va fi cu adevărat original, și nu o experiență neplăcută precum **Red Alert 2**, fanii C&C vor fi cu adevărat mulțumiți, iar GLA va înlocui **Nod** pe hardurile lor.

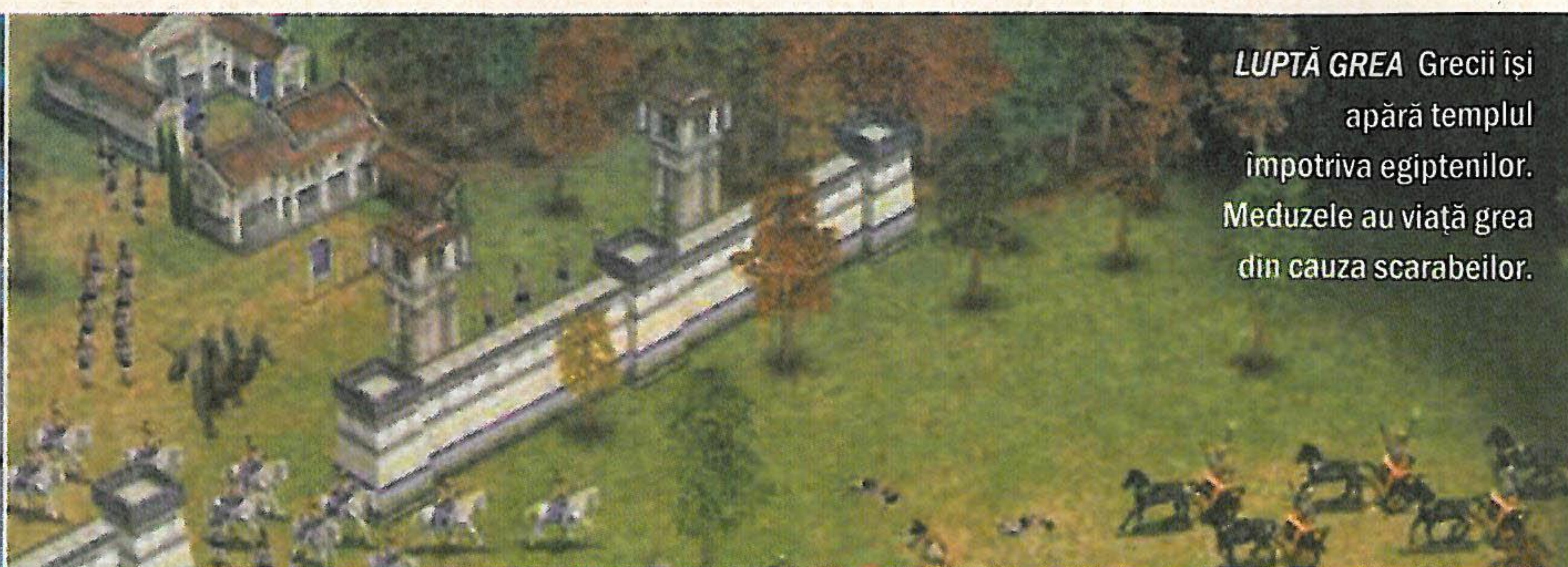
MARIUS TEPELEA

Producător ..... E A Pacific  
Distribuitor ..... Electronic Arts  
Termen ..... noiembrie 2002





**FOC ȘI FLĂCĂRI** Un dragon care scuipă foc, în țara vikingilor.



**LUPTĂ GREA** Grecii își apără templul împotriva egiptenilor. Meduzele au viață grea din cauza scarabeilor.



**D-DAY, VARIANTĂ VIKINGĂ** Grafica este complet 3D, chiar și tornada și valurile.

# Age of Mythology

Ciclopi contra  
carelor de luptă  
romane. Doar atât?  
Sigur că nu. Noua  
epopee istorică a  
lui Bruce Shelley va  
aduce **ceva mai  
mult decât nume  
mistice pentru  
unități. Sunt zeii  
înșiși.**

**T**oată lumea știe că *Age of Empires* este unul dintre cele mai reușite jocuri de strategie. *Age of Kings* a continuat tradiția, iar *Age of Mythology* se pare că va duce "vârstele" undeva, pe culmi. Bruce Shelley, designerul-șef de la Ensemble Studios, culege lauri pe unde trece: pentru Micropose, a lucrat la celebrul *Civilization*, precum și la *Railroad Tycoon*. Cu noul său joc, Shelley pășește pe un teren nou în lumea strategiilor: depășirea cadrului istoric.

*Age of Mythology* ne poartă în lumea miturilor și epopeilor, unde eroii se luptă cu monștri, iar zeii iau parte la bătăliile favoriților lor.

Ca și până acum, trebuie să începi prin construirea așezărilor, apoi îți conduci poporul spre glorie și putere. Până aici, nimic nou - veți spune! În planul povestirii, jocul aduce nouă zei principali, trei din mitologia greacă, trei din cea egipteană și trei din cea nordică. Fiecare zeu are propriile unități de luptă, ființe fantastice și minuni. Zeus, de pildă, aduce cu sine unități de infanterie, Poseidon iubește cavaleria, iar Hades îi favorizează pe arcași.

În timpul unei misiuni, jucătorul va traversa până la patru epoci istorice, fiecare epocă făcând posibile noi unități și clădiri. La sfârșitul fiecărei epoci, jucătorul trebuie să opteze pentru un alt zeu. Astfel, cei care l-au ales inițial pe Zeus vor trebui să se decidă între Athena și Hermes, atunci când vor intra într-o altă perioadă istorică. Fiecare zeu aduce cu sine multe beneficii: Hera poate declanșa o furtună

zdrobitoare asupra inamicilor și aduce cu ea meduzele. Fiecare dintre cei 36 de zei poate uza doar o dată de elemente magice, ceea ce echilibrează jocul și îl face mult mai interesant din punct de vedere tactic.

Grafica este nouă. Ceea ce pare la prima vedere o izometrie 2D, este de fapt 3D, iar funcția de zoom te lasă să te apropii și să te depărtezi, fără a pierde din privirea de ansamblu.



## PRIMA IMPRESIE

*Age of Mythology* este așteptat cu nerăbdare nu numai de cei care au jucat cu împătimitură *Age of Empires*. Jocul promite mult, atât din punct de vedere grafic, cât și în ceea ce privește noutățile. Mai avem puțin de așteptat până vine toamna.

CIPRIAN COROIANU

Producător ..... Ensemble Studios  
Distribuitor ..... Microsoft  
Termen ..... septembrie 2002



# ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump & Runs



## Chaser

Producătorul Cauldron anunță ieșirea la rampă a unui 1<sup>st</sup> person shooter SF, poreclit **Chaser**. Cu o concepție inedită, **Chaser** promite să se țină pe propriile-i picioare, refuzând să șadă în umbra unor mari titluri. Acțiunea științifico-fantastică se desfășoară într-un viitor drăguț, în rolul Urmăritorului, un tip care și-a cam pierdut memoria și acum trebuie să scotocească după ea - un background story destul de uzitat. Grafic însă, jocul nu arată deloc ponosit, și aceasta mulțumită engine-ului de fabricație proprie, CloakNT, care folosește la maximum potențialul noilor plăci grafice, pompând poligoane la o rată ridicol de ridicată și aplicând noua generație de filtre ca real-time pentru pixel lightning sau bump mapping.

## The Sum Of All Fears

Strâns legat de filmul omonim, care este o adaptare după romanul lui Tom Clancy, jocul **The Sum Of All Fears** introduce jucătorii într-un teritoriu familiar creat de Red Storm, înrolându-se în trupa formată din elita echipei pentru eliberarea ostaticilor din cadrul FBI. În calitate de comandant de trupă, veți conduce unitatea voastră prin 11 misiune pe tot globul, doborând teroriști, distrugând depozite de arme ilegale și, bineînțeles, eliberând ostatici. Și toate acestea, în timp ce urmăriți scopul principal, acela de a împiedica o grupare teroristă să saboteze finala Super Bowl. Așa cum vă veți fi așteptat de la Red Storm, **SOAF** va include cel mai nou arsenal antitero, cu 15 arme unice, fumigene și grenade și va beneficia de modurile clasice de multiplayer.



Jocul este inspirat din filmul cu nume de cod Tron 2.0, o continuare a SF-ului original Tron, produs de Disney în 1982. Așa că, pregătiți-vă să pășiți în cercul de lumină și să gustați o porție de plăcintă SF, pe măsură ce pătrundeți în universul digital **Tron 2.0**. Acțiunea jocului este plasată la 20 de ani după filmul original, ca și partea a doua, într-o lume virtuală. Jucătorul preia controlul asupra lui Jet Bradley, fiul dispărutului Alan Bradley, creatorul programului original Tron. Înarmat cu un arsenal de arme digitale, scuturi și varii gadget-uri, Jet trebuie să înfrunte forțe care plănuiesc să cucerească mișelește sistemele computerizate din toată lumea. Veți întâlni în aventura gen Matrix programe ucigașe (mai rele decât Windows), veți ocoli obstacole de netrecut și, mai ales, veți lupta în faimoasa arenă virtuală Game Grid.

## Medal of Honor: Team Assault

Un add-on care va necesita jocul full **Allied Assault**, **Team Assault** se va situa în frontul răsăritean al celui de-al Doilea Război Mondial și va conține nouă niveluri nou-nouțe pentru single-player și 12 hărți multiplayer. Vor interveni și armatele ruse și britanice, cu noi arme și modele.

## Doom III la E3

Id Software a confirmat debutul super-anticipatului **Doom III** la ediția E3 din acest an. Surpriza ar putea fi prezentarea gameplay-ului efectiv pentru prima dată, ceea ce înseamnă că standul id Software va fi asaltat de paparazzi holbați, curioși să vadă ce s-a ales de unul dintre cele mai mari jocuri din toate timpurile.

## Prisoner of War

Produsul celor de la Codemasters va fi un escape `em up, jucătorul intrând în pielea căpitanului de aviație american Lewis Stone, prizonier în lagărul Stalag Luft III, unde naziștii se chinuiau să producă racheta V2. Din Londra i se comunică în secret să pună mâna pe planurile armeei cu orice preț.

## BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de acțiune ale cititorilor revistei PC Games:

- 1 **Unreal 2**  
Ego-Shooter | Infogrames  
trim. II/2002
- 2 **Unreal Tournament 2003**  
3D-Shooter | Infogrames  
noiembrie 2002
- 3 **Duke Nukem Forever**  
Ego-Shooter | Take 2  
2002
- 4 **Doom 3**  
Ego-Shooter | Activision  
t. necunoscut
- 5 **Halo**  
Ego-Shooter | Microsoft  
trim. II/2002
- 6 **CS: Condition Zero**  
Shooter tactic | Vivendi Universal  
trim. II/2002
- 7 **Grand Theft Auto 3**  
Action-Mix | Take 2  
trim. II/2002
- 8 **Hitman 2: Silent Assassin**  
3D-Shooter | Eidos Interactive  
septembrie 2002
- 9 **Tomb Raider 6**  
Action-adventure | Eidos Interactive  
t. necunoscut
- 10 **Kreed**  
Ego-Shooter | Burut  
noiembrie 2002



Avanpremieră

Ego-Shooter



# Unreal Tournament 2003



Va deveni sportul viitorului și al prezentului.  
Unreal Tournament 2003 pune accentul pe **un  
gameplay obișnuit și o grafică genială**, de asta  
ne-am convins într-o sesiune prelungită de joc.

În vechea Romă, edilii foloseau spectaculoasele lupte de gladiatori pentru a întreține plebea și pentru a o face să uite, pentru câteva momente, de fața crudă a realității. Varianta futuristă a luptelor romane o regăsim în **Unreal Tournament 2003**: în loc de trident, sabie și scut, protagoniștii marșează pe minigun, flak cannon și shield gun. În locul Colosseum-ului, te lupți acum în baze spațiale, în uriașa junglă amazoniană și pe diferite planete de gheață. Un lucru nu s-a schimbat însă: victoriile îți creează renume și te propulsează spre culmile gloriei. Practic, în **Unreal Tournament 2003** nu îți trăiești viața virtuală într-o tristă singurătate, ci trebuie să-ți dovedești skill-urile în cadrul unui team care luptă pentru același scop. Pentru aceasta a fost implementat un cuprinzător mod single player în care trebuie să-ți ocupi locul în topul ierarhiei galactice treptat, după nenumărate lupte. Totul funcționează după un sistem de ligă: echipa ta, în care tu poți fi căpitanul, este provocată de alte grupe. Dacă vei câștiga, va trebui să intri în scenă împotriva unui adversar mai puternic.

Cu toate că, din când în când, mai apare în timpul jocului câte un clasic death match, cea mai mare

#### SE FACE FRIG!

În unele niveluri sunt reprezentate întinderile îngăpezi-te ale unor planete de gheață.







#### Designul nivelurilor

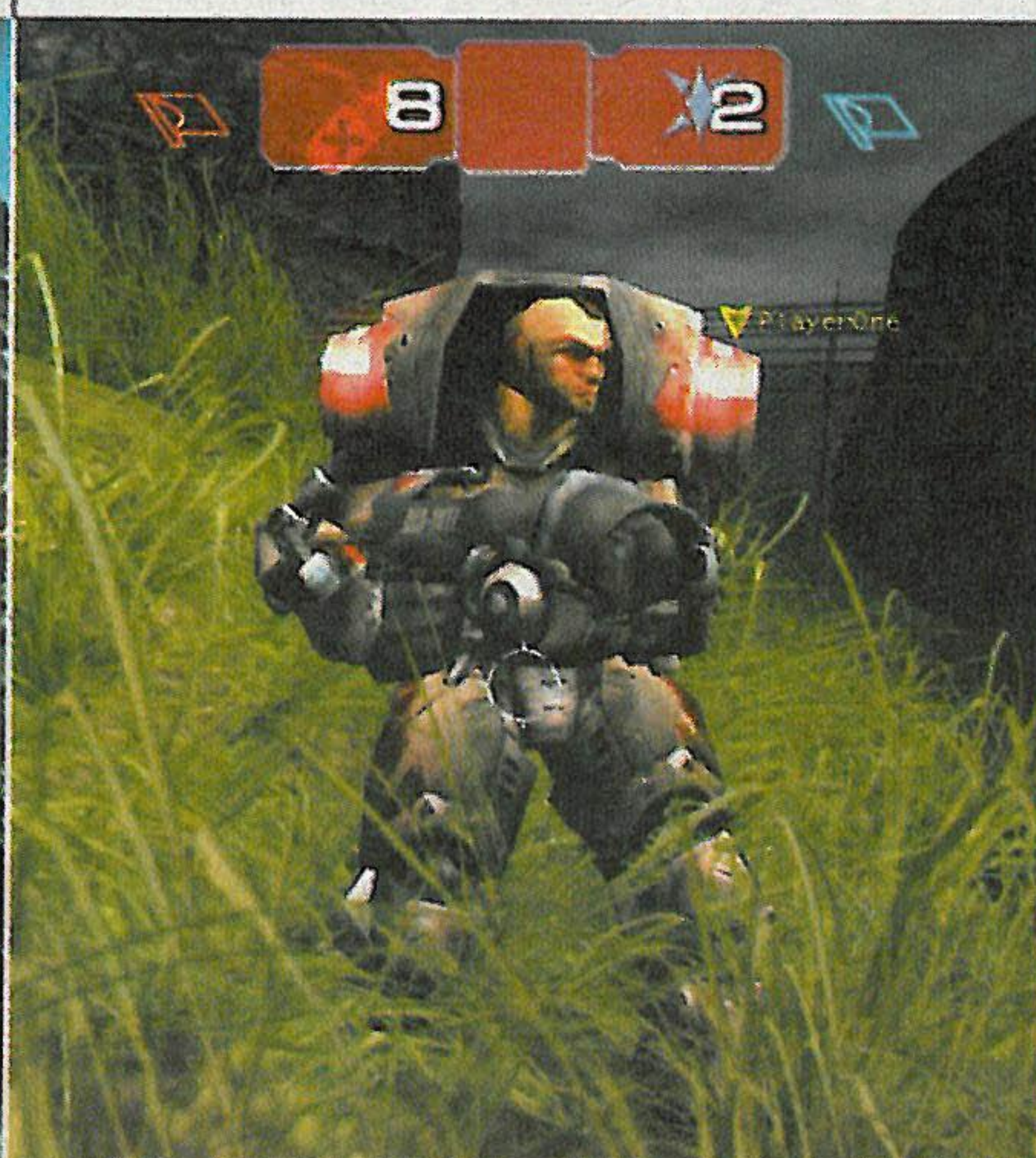
La designul nivelurilor, producătorii storc la maximum posibilitățile tehnice ale chipset-urilor GeForce & Co. Grație tehnologiei Hardware T&L, poligoanele care formează personajele și elementele de nivel nu mai trebuie prelucrate separat, ci ca un pachet complex. În același timp, numărul de poligoane care pot fi randate a crescut simțitor, cu efecte imediate atât asupra calității și detaliilor obiectelor, cât și a complexității hărților de niveluri.

#### Texturi de rezoluție înaltă

Texturile de rezoluție înaltă conferă nivelurilor și obiectelor din **Unreal Tournament 2003** un grad de detaliu nemaîntâlnit până acum în jocurile PC. În figură se văd texturile pentru iarbă, arme și personaje. Și acestea nu sunt setate la gradul maxim de detaliu și de calitate!

#### Animațiile

Excepționalele animații ale personajelor din joc se bazează pe sistemul Karma Physics. Acest software este produs de firma MathEngine special pentru reprezentarea concomitentă a mai multor obiecte în mișcare, la care este implementată din start și funcția de coliziune. Structura flexibilă a datelor le permite programatorilor să adapteze în întregime software-ul la cerințele jocului și să implementeze bibliotecile corespunzătoare în codul sursă.





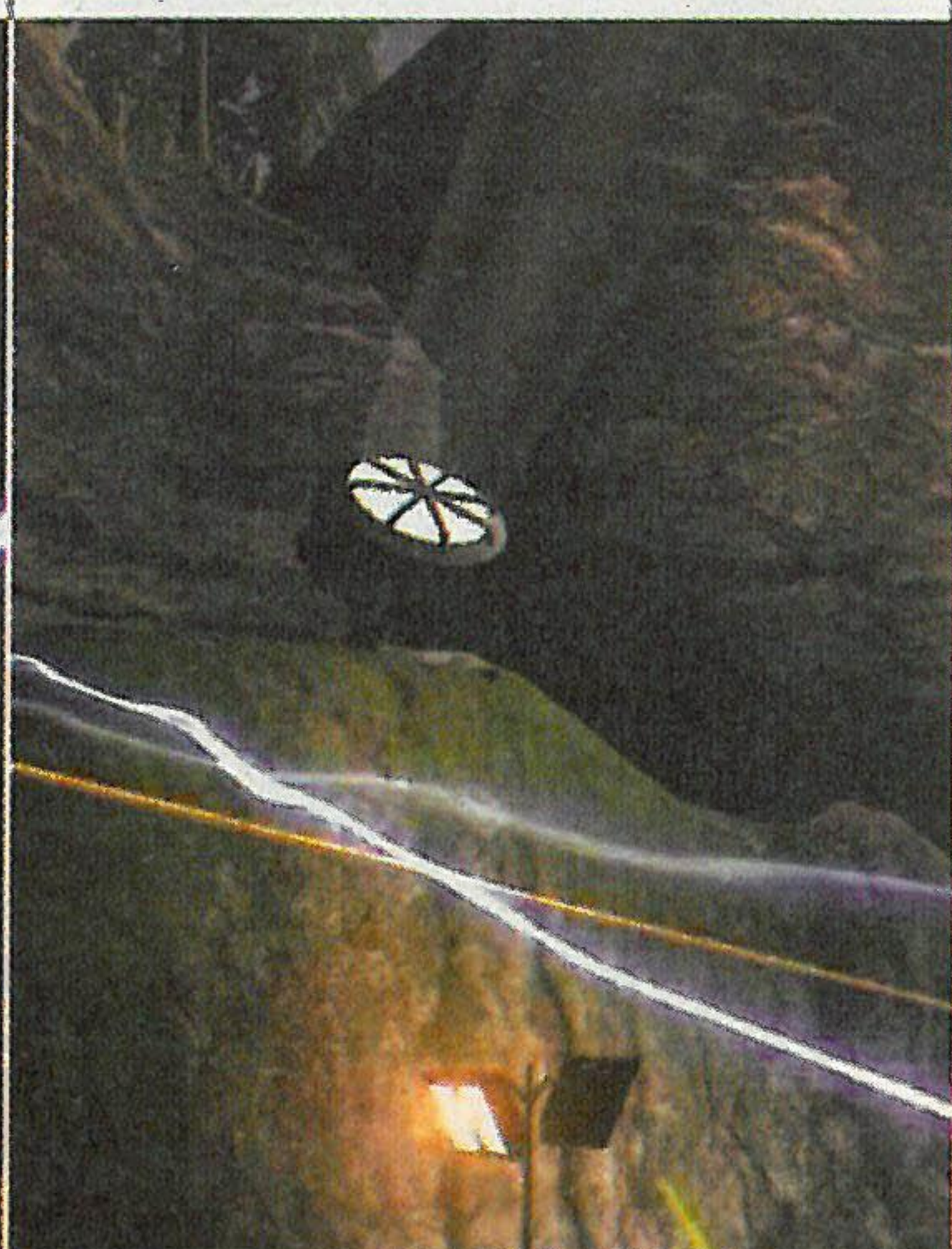


### Efectele speciale

Designerii se mândresc în special cu fumul care reacționează dinamic la obiectele mișcătoare cum sunt proiectilele sau personajele. Acest fum posedă "volum" și "formă" care se pot modifica prin acțiunea unor cauze exterioare.

### Adâncimea de culoare pe 32 biți

UT 2003 utilizează o adâncime de culoare pe 32 biți, căci altfel ar apărea erori de culoare și de reprezentare la calcularea efectelor grafice. De exemplu: la 16 biți (64.000 de culori) se formează în jurul surselor de lumină suprafețe de culoare vizibil nenaturale, în loc ca aceste culori să se estompeze treptat.



parte a timpului și-o petreci umăr la umăr cu coechipierii. Team Death Match-ul și Capture the Flag funcționează după principiile clasice, iar Domination a devenit Double Domination. Trebuie, în continuare, să ocupi anumite poziții în cadrul nivelului și să le menții minimum cinci secunde pentru a încasa un punct - cel care obține primul numărul de puncte prestabilit câștigă. Doar că acum mai există doar două asemenea poziții, în loc de trei. Sunt construite ca niște baze, astfel încât ocuparea uneia seamănă mai mult cu asediul și apărarea unei fortărețe. Total nou este modul Bombing Run care amintește foarte mult de fotbalul american și căruia i-am dedicat separat o casetă explicativă.

La luptele propriu-zise se mai adaugă o priză de team-management. În calitate de căpitan, ești responsabil atât de stabilirea tacticii, cât și de recrutarea noilor atleți. Fiecare bot e dotat cu aptitudini și talente specifice care evoluează la fiecare victorie. Astfel, printre personajele controlate de calculator există specialiști în ofensivă și defensivă, experți în arme și lunetiști mai mult sau mai puțin buni. În modul single player au un rol important, pe lângă aptitudinile acestora, și constituția lor athletică. Pachetele de mușchi pot purta adevărate armuri, însă sunt mai înceți în mișcări decât micuții și agiliile lor colegi. Și de acest lucru trebuie să ții cont la stabilirea tacticii de luptă, fiind necesar să-i atribui fiecărui camarad poziția ideală. Vei avea întotdeauna posibilitatea de a da direct ordine (atacă, acoperă-mă, adăpostește-te, apără poziția etc.) pentru a putea controla corect situațiile critice.

Un grad de detalii atât de înalt,  
**mai ales la figuri și arme,**  
nu a mai fost întâlnit până acum  
în nici un ego-shooter.

Grație unuia dintre cele mai bune engine-uri grafice existent la ora actuală, Unreal Tournament 2003 arată într-adevăr impresionant. Un asemenea grad de detaliu, mai ales la personaje și la arme, nu s-a mai văzut până acum în nici un ego-shooter. Același lucru e valabil și pentru designul nivelurilor: capetele creative de la Digital Extremes s-au folosit inteligent de numărul de poligoane aflat la dispoziție și au realizat adevărate opere de artă. Multe dintre areale sunt reprezentate într-o arhitectură futuristă, dar există și temple egiptene și peșteri uriașe ca scene pentru orgiile de frag-uri. În cele mai multe cazuri, designerii au ales un amestec de complexuri de clădiri și peisaje exterioare (junglă, deșert, zăpadă). Noroc că Epic nu ne va plictisi acum cu înșiruirea uniformă de cameră-coridor-cameră-coridor, chiar dacă asemenea niveluri sunt mult mai ușor de conceput și de echilibrat decât construcțiile complexe. La testarea nivelurilor, nu am găsit nici un fel de nepotrivelii, nici măcar la cele foarte mari, pentru 16 jucători. Amplasamentul armelor și a power-up-urilor e logic și ușor de depistat. Doar culorile bazelor diferitelor hărți de Capture de Flag erau mai greu de distins. Acest lucru va fi corectat încă o dată cu texturi clare, pentru a nu zăpăci echipele.

După spusele lui Jay Willbur, vicepreședintele de la Epic Games, vor apărea chiar și unele dintre clasicele hărți, într-o formă actualizată. Din păcate, nu i-am putut smulge numele lor. Pornim însă de la ideea, și sperăm în același timp, că vom putea vedea în haina lor cea nouă



cel puțin un Deck16, Curse și Liandri Central Core pentru Deathmatch, precum și Facing Worlds, Eternal Cave și Coret Facility pentru Capture the Flag. Știm însă în mod sigur că Juan Pancho "Except One" Eekels lucrează la o nouă variantă a hărții CTF - Lavagiant. După lansarea jocului și a noului editor de nivel UnrealED, comunitatea jucătorilor va avea grijă în mod sigur să apară și alte noi hărți și mod-uri. Controlul jocului a fost simplificat, fiind acum, în general, mai confortabil. La aceasta se mai adaugă la utilitare o uriașă bibliotecă de obiecte cu prefabs (obiecte 3D care sunt introduse după principiul unor cărămizi de joc în hartă).

Strălucirea grafică nu apare din neant, ci din storcearea la limitele extreme a posibilităților Hardware T&L. Acest lucru înseamnă și că jocul va putea trona în toată strălucirea lui grafică doar pe calculatoarele rapide care posedă plăci grafice care suportă tehnologia Hardware T&L (de la GeForce1 în sus). Am jucat pe un sistem Pentium IV (1,7 GHz) și pe un GeForce4 MX 440, la o rezoluție de 800x600 dpi, și la detalii medii, la care jocul avea un framerate acceptabil. La o rezoluție de 1280x1024, jocul a început să se poticnească vizibil. Și asta din cauză că lățimea de bandă a unui GeForce4 MX 440 e prea mică pentru a putea reda în timp real texturile de rezoluție înaltă fără a suferi scăderi de performanțe.

Iar acest lucru s-a și întâmplat, cu toate că o privire aruncată rapid în meniul de setări grafice ne-a arătat că gradul de detalii era pus pe "normal". Acest lucru explică și de ce unele texturi nu au putut fi încărcate deloc. În orice caz, calitatea texturilor poate fi crescută puțin dacă rulăm jocul pe un GeForce3/Radeon 8500. Declarația răspândită în timpul interviurilor de către producători, potrivit căreia jocul ar putea rula și pe un TNT2, am trecut-o acum la rubrica "teoretic puteți porni jocul, dar e mai bine să nici nu încerci". Cel care vrea să joace UT 2003 având pe calculator doar un Voodoo2/3 ca placă grafică poate să caute de pe acum un înlocuitor pentru ea: dat fiind că aceasta nu poate reda texturi pe 32 de biți și nu sprijină nici stencil-buffering (domeniu de memorie special utilizat de chipul grafic pentru reprezentarea efectelor cum sunt reflexiile și umbrele volumetrice),

jocul nu va rula deloc pe ele.

Feeling-ul de joc, viteza, controlul și skill-ul de aiming necesar (coordonarea mână-ochi necesară pentru "frăgguirea" altui jucător) sunt comparabile cu cele ale predecesorului. Noi sunt doar mișcările speciale. Astfel, de exemplu, poți să faci încă o săritură în timp ce deja te afli într-o săritură (apăsând de două ori rapid aceeași tastă), pentru a ieși ca fulgerul din crosshair-ul adversarului ori pentru a învinge distanțele mai mari. În plus, a fost eliminat din joc enervantul bunny-hopping (sărituri continue în ego-shootere). Ceva asemănător există și la combo-ul dodge-jump: dacă în predecesorul apăsai o tastă săgeată de două ori rapid, vechiul tău alter ego făcea o fentă în față (dodge), în spate, în dreapta sau în stânga. Dacă acum și sărea în timpul acestei mișcări, rămâneai mai mult timp în aer. Programatorii vor să extindă acum această manevră care nu poate fi executată întotdeauna așa cum ar trebui. Pentru aceasta e nevoie acum de bile de bioenergie, lăsate în urma lor de răposații adversari. Sunt prezente și accelerarea vitezei de fugă și mărirea damage-ului pentru scurt timp (modul "berserker"), dar nu am putut să le vedem în versiunea de față. Se poate spune însă de pe acum cu siguranță că **Unreal Tournament 2003** va necesita puținică adaptare și exercițiu din partea veteranilor, căci acum ne putem aștepta la mult mai multe posibilități de reacție din partea adversarilor.

Același lucru se poate spune cu conștiința împăcată și despre armele de foc. Arsenalul cuprinde cca 10 mașinării distructive, dintre care unele sunt cu totul noi. Nu înseamnă deloc că, dacă numele armei vi se pare cunoscut, ea nu necesită acomodare. Arma standard e assault rifle-ul, care se comportă aproape ca un pistol-mitralieră ca viteză și trage câte zece puncte de viață la fiecare lovitură la țintă. În modul secundar, assault rifle-ul trage cu grenade care ajung la o distanță mai mare, în funcție de durata apăsării tastei "foc". Astfel, acum e mult mai ușor să obții un frag imediat după respawn. Cea mai interesantă dintre noile arme este însă shield-gun-ul, care generează la o apăsare de tastă un scut de energie în fața jucătorului care o poartă. Gloanțele venite din față sunt complet respinse, iar puterea de foc a proiectilelor puternic slăbită, astfel încât aproape că

## Bombing Home Run

Aspectele sportive se află în prim-plan în **Unreal Tournament 2003** - cel puțin așa țin producătorii să menționeze neîncetat. În consecință, a apărut și un mod gen "pasează mingea".

La începutul unei runde Bombing Run, ambele echipe se află în jumătățile lor de "teren", iar jucărioara explozivă e la mijlocul hărții. Scopul e să capturezi mingea și să o aduci în baza inamicului. La fel ca la fotbalul american, și aici avem două variante: un fel de touchdown, dacă reușești să ajungi până la un anumit punct, și un fel de "field goal", atunci când reușești să arunci mingea de la distanță în "endzone". Mingea explozivă poate fi pasată între membrii echipei, însă cel în posesia mingii nu poate trage cu arma în timp ce fuge cu ea. Dacă-i "frăgguit", bomba poate fi luată de următorul jucător.





nu-ți va scădea deloc energia vitală. Mai ales la Capture the Flag poți folosi felurite tactici în care stegarul e protejat de camarazii săi cu shield-gun-urile. În modul primar, fortăreața defensivă e o armă de atac corp-la-corp destul de slăbuță și poate fi folosită cu succes doar în cazurile extreme. În sfârșit, lightning-gun-ul este cea de-a treia armă complet nouă. În principal, se folosește ca înlocuitor pentru sniper-rifle. Am remarcat aici două aspecte: pe de o parte, mașinăria trage cu un fulger prelung și strident, făcând sursa lui foarte ușor de localizat. Pe de altă parte, între cele două focuri trebuie să treacă câteva secunde pentru ca arma să se poată reîncărca. Un headshot cu această armă duce instantaneu la frag, la fel și două lovituri consecutive în corp.

Restul aparaturii de luptă este deja arhicunoscut, doar că a fost mai mult sau mai puțin modificat. Deoarece aceste modificări și echilibrarea armelor se va mai schimba până la apariția jocului, nu are rost să le descriem amănunțit de pe acum. Astfel, armele cu care se obțineau prea ușor frag-urile au devenit mai slabe. Rocket launcher-ul trage acum în modul primar doar cu trei rachete, în loc de cinci, și acestea au traiectorii mult mai împrăștiate. În modul alternativ, rata de foc crește semnificativ. Și flak cannon-ul a fost modificat. În modul normal de funcționare, acesta trage aproape la fel ca până acum, însă mai rar și mai aproape. Mai rare sunt și focurile



din modul secundar, astfel că flakspam-ul (bombardarea permanentă) devine acum imposibil.

**Dacă e să ne luăm după Epic, UT 2003 va deveni jocul standard al profesioniștilor genului, când va veni vorba de mari evenimente precum turnirele CPL și WCG.**

Dacă ar fi să ne luăm după Epic, UT 2003 va deveni jocul standard al marilor evenimente, precum turnirele CPL (Cyberathlete Professional League) și WCG (World Cyber

Games). Conform spuselor lui Mark Rein (vicepreședinte la Epic), acest lucru se discută deja cu organizatorii pentru a stabili din timp principiile, tipurile și bazele tehnice ale jocului. Tot acum se discută bineînțeles și despre marea problemă a ego-shooterelor: cheatuirea. Producătorii s-au asigurat deja cu Joe "drSin" Wilcox, care le făcea viața grea trișorilor cu al său legendar CSHP - tool (Client Side Hack Protection). Acum, din moment ce programatorul are acces la întregul cod sursă al jocului, ne putem aștepta la o protecție foarte sigură contra cheat-urilor. Să sperăm că va reuși - căci ar fi foarte enervant ca întreaga plăcere creată de UT 2003 să fie umbrată de niște personaje care nu vor să învețe niciodată.



**OPEN AIR** Grație noului versiuni a engine-ului Unreal pot fi reprezentate areale exterioare întinse, cum este acest nivel în junglă.



#### PRIMA IMPRESIE

*Fără experimente, fără jumătăți de măsură: Unreal Tournament 2003 va decide în mod sigur după apariția sa scena ego-shooterelor. Fără și modul single player e îndeajuns de incitant încât să te determine să achiziționezi excelentul program. Personal, îmi place cel mai mult faptul că mutatorul meu preferat, Instagib, se află în mod standard implementat în joc.*

CORNELIU DAN

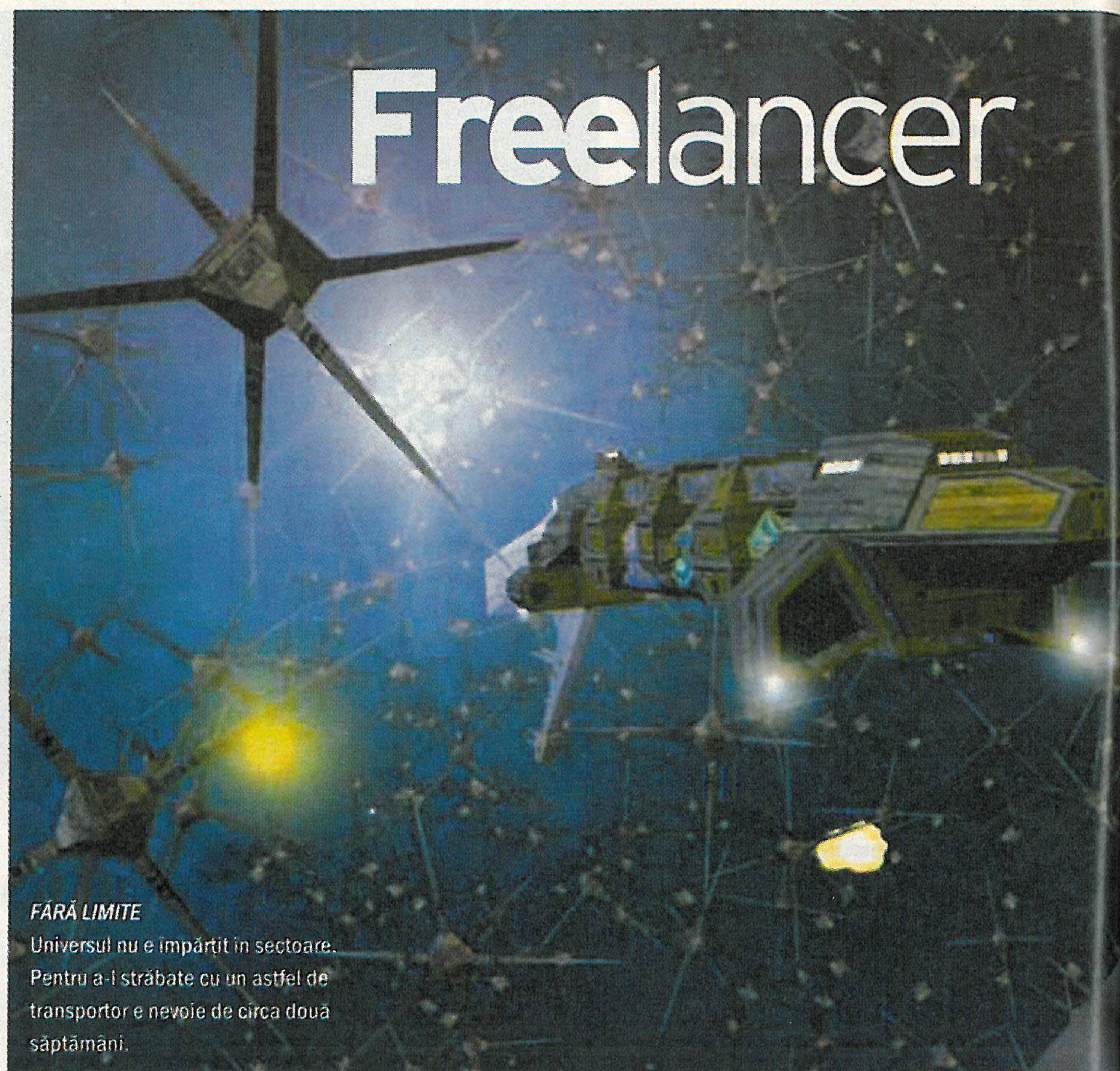
Producător ..... Digital Extremes/Epic  
Distribuitor ..... Infogrames  
Termen ..... iunie 2002



Modelele navelor spațiale, ceața și efectele reprezintă granițele posibilului.

**M**ai trebuie să răbdăm totuși până la Crăciun. Chiar dacă Jörg Neumann crede că va apărea mai degrabă în luna august. Designerul de jocuri a preluat locul lui Chris Roberts, care, în ciuda lui **Wing Commander**, se ocupă în cea mai mare parte de crearea unor noi filme la Hollywood. La data la care Neumann a preluat regia lui **Freelancer**, el a găsit doar un demo tehnologic și o mulțime de idei bune la fața locului. Între timp, **Freelancer** a devenit un joc căruia mai trebuie „doar” să i se asambleze și să i se seteze părțile componente.

**Freelancer** este urmașul neoficial al seriei **Privateer** de la Origin. La fel ca în predecesorii săi, jucătorul antrenat ca pilot de navă spațială se află la început în fața unui colaps financiar și privat - însă primește, din fericire, o comandă de transport care-i aduce capitalul de start și o navă spațială. Ce se întâmplă mai departe e treaba jucătorului. Deși există un background-story care unește prin cele două ore de secvențe video un număr încă necunoscut de misiuni, jucătorul are, la fel ca într-un RPG, libertatea de a alege varianta pe care o crede de cuviință. Cel care nu vrea să urmeze story-ul lung de aproape 30 de ore al jocului (sau vrea să facă o pauză) poate să se distreze în cărciumile de pe cele 172 de planete și stații spațiale, poate să-și încerce norocul în comerț sau să preia misiunile generate automat. 48 de fracțiuni (armata și poliția celor patru mari case, diverse firme, grupări politice și bandele de pirați) asigură apariția neîncetată a unor noi zone de război în care se caută soldați pentru misiuni de luptă sau pentru escortă. Și aici apar paralele la RPG: în fiecare fracțiune, jucătorul se bucură de un anumit renume. Cu cât renumele îi este mai bun, cu atât mai puțină rezistență i se va opune în zonele respective. Va primi, de asemenea, și oferte mai bune de la engroșiști sau în docuri.



#### FĂRĂ LIMITE

Universul nu e împărțit în sectoare. Pentru a-l străbate cu un astfel de transportor e nevoie de circa două săptămâni.

În **Freelancer**, cea dintâi poruncă rămâne economia. Căci prețurile la mărfurile cu care își câștigă pâinea jucătorul neguțător nu sunt generate la întâmplare, ci depind direct de lungimea și de pericolozitatea traseului de transport. Cu cât e mai îndepărtat un solicitant de mărfuri și cu cât drumul e mai periculos, cu atât mai mulți bani vei câștiga. Deci, dacă vrei să obții câștiguri substanțiale, trebuie să-ți asumi niște riscuri. Același lucru e valabil și la misiunile de luptă. Cu cât sunt mai mulți adversari, cu atât călătoria va dura mai mult și cu cât aceasta e mai periculoasă, cu atât vei câștiga ca mercenar mai mulți bani. Pentru ca jucătorul să trăiască într-adevăr primejdia, **Freelancer** recurge la un truc: nu poți salva jocul decât în stațiile spațiale.

Dar la ce îți trebuie banii câștigați cu atâta sudoare? Simplu, pentru arsenalul de nave la care designerii tocmai lucrează. 50 de tipuri de nave, de la transportoare până la nave de vânătoare, vor putea fi cumpărate și pilotate. Jucătorul însă, obișnuit cu **Privateer** va trebui să se obișnuiască la început: se renunță în principiu la „învechitul” joystick, iar direcția se controlează cu clicuri pe parbrizul navei. **Freelancer** o rupe și cu obișnuitul crosshair. Tunurile navei pot trage chiar și „după colț” și sunt controlate, de asemenea, cu mouse-ul: fă un clic pe adversar și mecanismele automate ale navei preiau controlul mai departe, îndreptând tunul în direcția lui. Astfel se poate acoperi cu foc cam jumătate de orbită, fără a fi necesară reorientarea navei. Obișnuitele dogfights sunt în **Freelancer** de domeniul trecutului. Piloții experimentați sunt însă puși și ei la încercare datorită AI-ului foarte finisat al adversarilor. Pirații o iau, de exemplu, la fugă dacă-și dau seama că sunt în inferioritate,

iar militarii atacă doar în formațiuni mari de luptă. Principiul de „unul după celălalt” din **Wing Commander & Co** dispare. Screenshot-urile și secvențele video i-au lăsat pe unii cu gura căscată - dar asta acum câțiva ani. Între timp, **Freelancer** nu mai face o impresie la fel de spectaculară, căci stațiile spațiale gigantice, ceața plastică și efectele de lumină au devenit între timp destul accesibile tehnologic. Totuși jocul e fără concurență în genul său: până și un **I-War 2** arată pe lângă **Freelancer** ca o reminiscență a anilor '80.



#### PRIMA IMPRESIE

Mega-epopeea **Freelancer** nu reinventează roata însă ne demonstrează în toate domeniile ceva de neatinș până acum. Microsoft ar trebui să aducă jocul cât mai rapid pe piață, înainte ca ceilalți producători să se prindă de posibilitățile sale.

CORNELIU DAN

Producător..... Digital Anvil  
Distribuitor ..... Microsoft  
Termen ..... septembrie 2002



TIPTIL-TIPTIL

Acum vei avea posibilitatea de a te furișa în spatele inamicilor.

# Tomb Raider: The Angel of Darkness

Din 1999, când apăruse The Last Revelation, fanii neliniștiți abia așteaptă revederea cu cea mai sexy domnișoară arheolog: Lara Croft. În The Angel of Darkness veți vedea **cum reușește să scape de sub piramida prăbușită.**

**L**a sfârșitul lunii martie, secretul a fost dezvăluit: Lara Croft trăiește! Dar cei doi ani petrecuți sub piramida prăbușită și-au lăsat amprente pe ea. Jucătorii seriei **Tomb Raider** nu o vor mai recunoaște pe noua și întunecata Lara. Nu numai că și-a schimbat garderoba cu veșminte negre, ea însăși a devenit o "felină" nocturnă, care poartă ochelari negri de soare.

Alte noutăți sunt: posibilitatea interacționării între personaje și alegerea dintre diferitele căi de rezolvare a misiunilor. Scenele jocului au fost, de asemenea, schimbate: renunțând la pădurile tropicale obișnuite, te vei plimba în cele mai cunoscute metropole. Aventura începe cu un apel neobișnuit din partea fostului ei mentor, Von Croy, care o duce pe Lara direct la Paris. Bătrânul profesor a fost însărcinat de unul dintre clienții săi, pe nume Eckhardt, să facă rost de una dintre cele cinci picturi misterioase denumite Obscura. Ajunsă la Paris, domnișoara Croft nu găsește însă nici o pictură, ci doar un Von Croy asasinat și un ordin de arestare pe numele ei. După peripețiile din adâncurile piramidei, e normal să nu aibă deloc chef să stea într-o închisoare întunecată, așa că dă bir cu fugiții. În căutarea adevăratului asasin, ea ajunge la Londra și la Praga unde se întâlnește cu vechea cunoștință Kurtis Trent care, din întâmplare, se află și el în căutarea lui Eckhardt. Împreună, cei doi vor fi implicați în afacerile lumii interlope, în asasinate oribile, într-o formă întunecată de alchimie și într-o istorie încărcată de-a lungul secolelor de sânge, trădare și răzbunare.

Lara Croft **Tomb Raider: The Angel of Darkness** este numele oficial al jocului și amintește, atât grafic, cât și ca scenariu, de filmul care era și el pătruns de culori

întunecate și de lucruri mistice cu tot felul de cavaleri ocuți. Pentru a face acest lucru posibil, Core Design a dezvoltat un engine grafic cu totul nou. Acesta stăpânește nu numai nenumărate tonuri de gri, ci profită și de capacitățile plăcilor grafice actuale: în loc de 500 poligoane ca până acum, se folosesc 5000 poligoane pentru a reprezenta grafic corpul astral al Larei. Și orașele arată mult mai bine cu noul engine. Mulțumită numeroaselor detalii, acestea arată mult mai vii și mai reale decât Valley of the Death din **Tomb Raider 4**.



## PRIMA IMPRESIE

Schimbările par frustrante. Dispare Lara cea simpatcă ce caută diverse comori ale anticilor. În schimb primim o femeie întunecată, dar la fel de sexy, care se implică în adevărate aventuri cu o tentă de misticism.

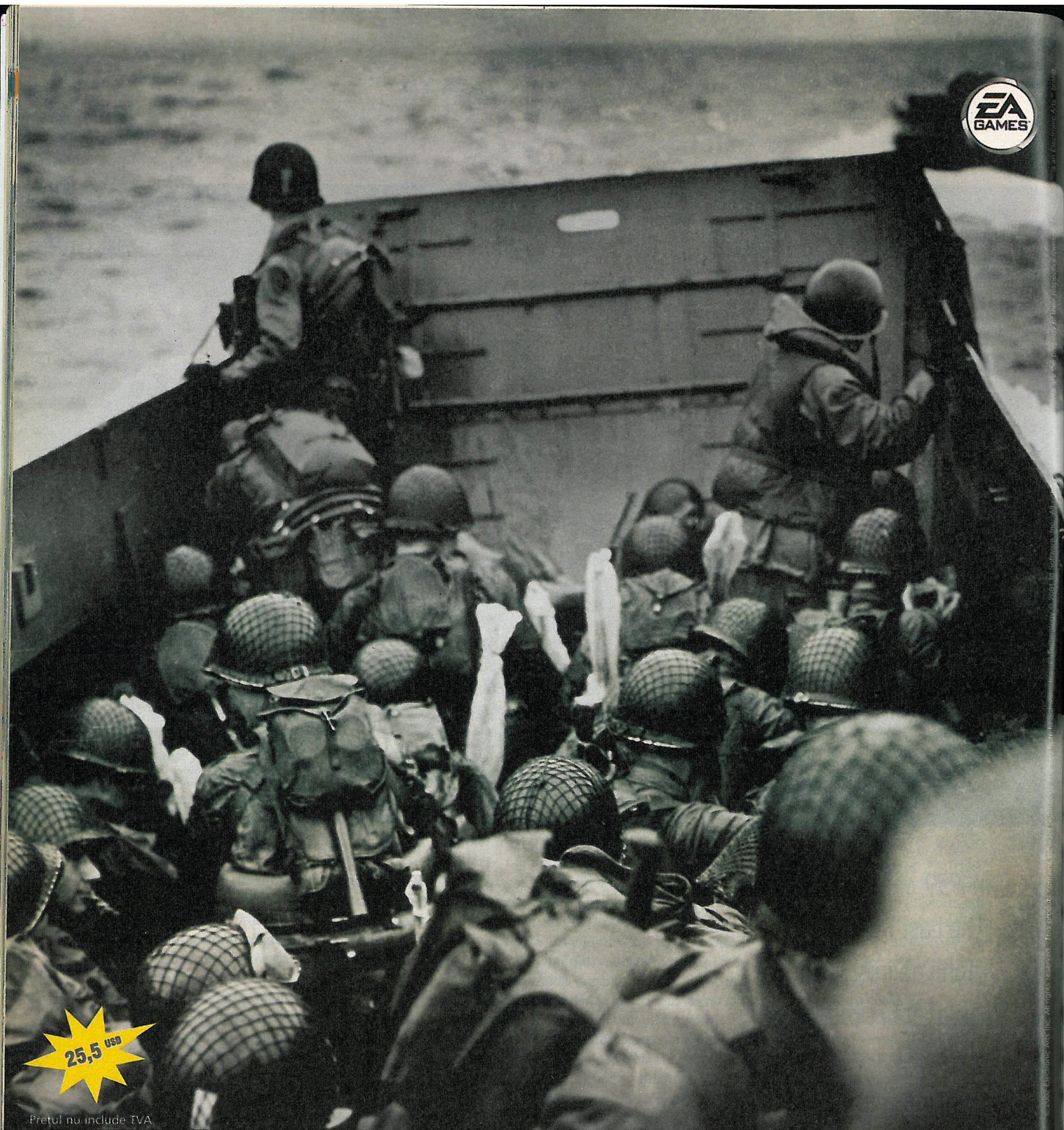
JĂCINT ERDEI

Producător ..... Core Design  
Distribuitor ..... Eidos Interactive  
Termen ..... noiembrie 2002

## INGERUL ÎNTUNECAT

Lara s-a mai maturizat și a devenit mai sexy ca niciodată.





25,5 USD

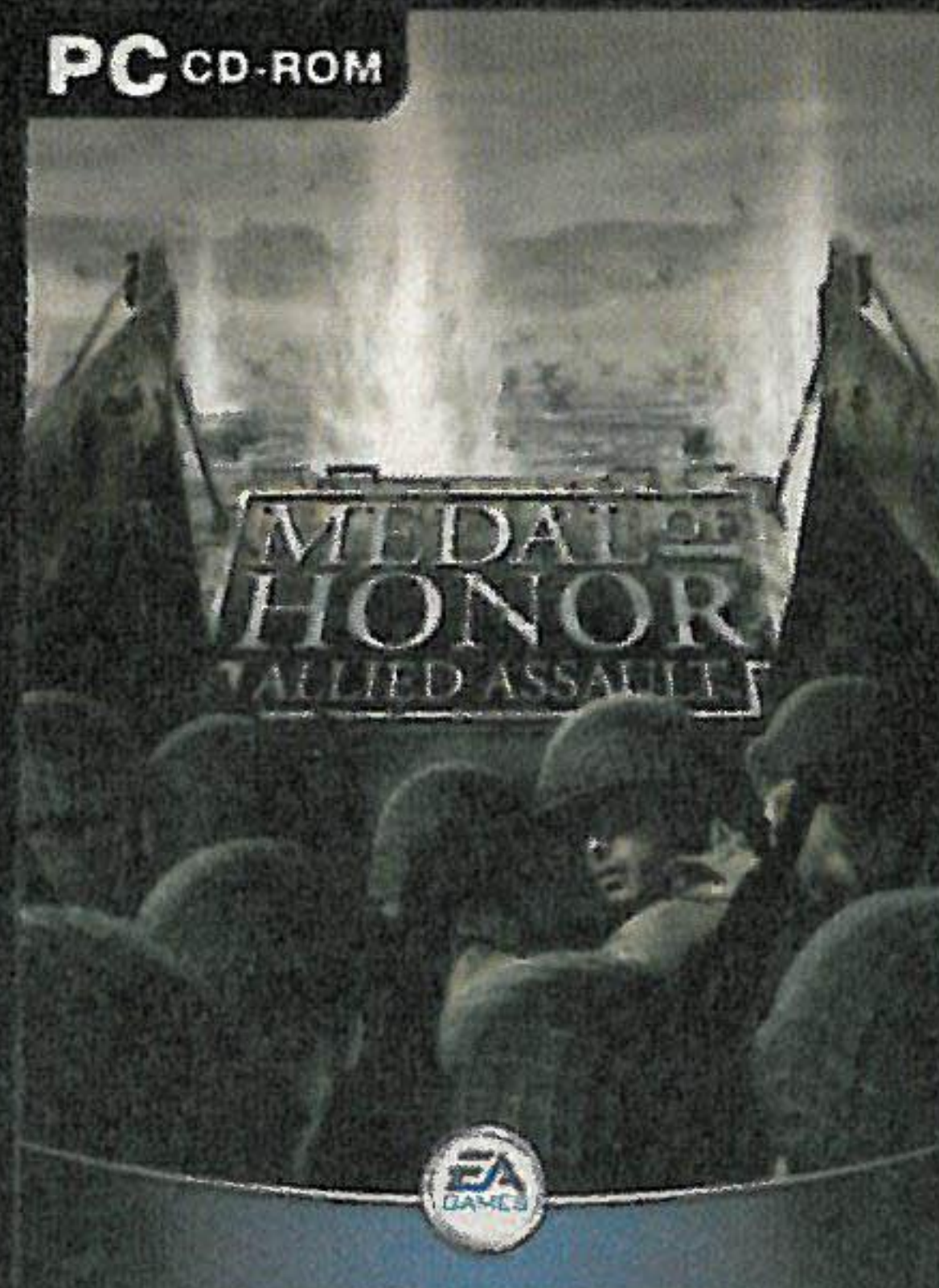
Pretul nu include TVA

**ZIUA Z: 6 Iunie 1944.**

**PRIVEȘTE BINE  
AI 79% ȘANSE SĂ FIE  
ULTIMUL LUCRU PE CARE IL  
VEZI IN VIAȚĂ**

Joc parțial localizat în limba română

PC CD-ROM



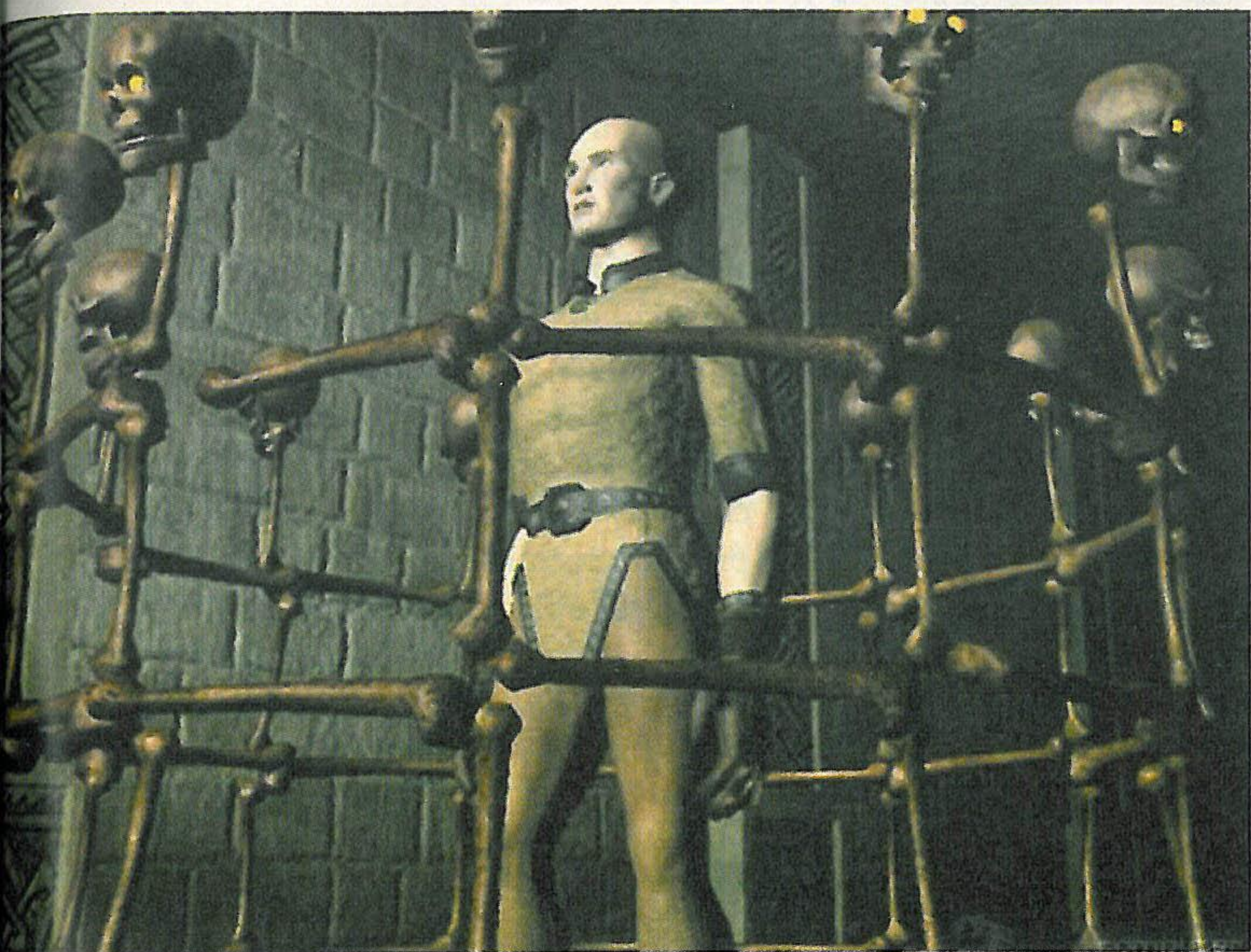
[www.mohaa.ea.com](http://www.mohaa.ea.com)

Distribuit în România de Best Distribution SRL: tel/fax: 01-345 55 05/06/07, e-mail: [info@bestcomputers.ro](mailto:info@bestcomputers.ro), [www.gameshop.ro](http://www.gameshop.ro)



# ADVENTURE

RPG | Adventure



## Everquest 2

Da, avem de-a face din nou cu un MMORPG. Trebuie să admitem însă că acest joc arată minunat. Everquest 2 ne va readuce în fantastica lume a lui Norrath. Pentru ca să nu ne plictisim prea repede, producătorii au renovat cele trei continente din versiunea anterioară și au introdus zone neexplorate până acum. Multe elemente ale jocului, printre care și sistemul de creare a personajelor, au fost împrumutate de la cel mai mare concurent: Dark Age of Camelot. Atât armele, armurile, cât și diferitele obiecte magice se vor uza de-a lungul folosirii. Mai multe detalii vom putea afla doar după expoziția E3. Data apariției a fost stabilită la sfârșitul lui 2003.

## Dragon Empires

Având în vedere că pe viitor sunt anunțate aparițiile a peste 80 de MMORPG-uri, concurenții avizi de succes trebuie să creeze de pe acum o impresie bună. Noul joc al celor de la Codemasters are toate șansele să depășească mediocritatea instaurată. Dragon Empires vrea să continue drumul deschis de maestrul Tolkien. Gameplay-ul va consta din alcătuirea de clanuri, construirea de cetăți și purtarea unor bătălii grandioase. Va fi implementat și un sistem meteorologic realist: căldura va face apele lacurilor să se evapore, formând nori care vor produce ploaia. Cum se potrivesc dragonii în această poveste este un mister, ca și celelalte detalii ale jocului. Dragon Empires va fi prezentat oficial doar în cadrul expoziției E3.



## Shining Lore

După Grandia 2 apare un nou RPG realizat în stil anime. Publisherul de origine coreeană Phantagram s-a aventurat pe piața încă relativ proaspătă a MMORPG-urilor. Shining Lore este realizat cu ajutorul lui Blue Engine, producție proprie a firmei. Jocul conține o doză serioasă de umor, încercând să caricaturizeze concurenții cu ajutorul unei lumi pline de mini jocuri și puzzle-uri. Grafic, acest produs se încadrează perfect în stilul manga. Imaginile noi sunt drăguțe și reflectă exact atmosfera jocului.

## Duality

Trilobyte Graphic s-a hotărât să scoată un joc revoluționar care să cuprindă elemente de RPG, adventure și action. Duality impresionează deocamdată cu niște screenshot-uri care le întrec chiar și pe cele din Unreal 2. Jocul a folosit ca surse de inspirație romanul lui William Gibson intitulat Neuromancer, sau filme celebre ca Blade Runner, Johnny Mnemonic sau Matrix. Povestea ne poartă într-un viitor dominat de egoism și avariție unde marile companii au preluat controlul asupra tehnologiei și asupra vieții cotidiene. În paralel cu realitatea materială decurge și o realitate virtuală. Cei trei protagoniști: un mercenar, un hacker și o ființă virtuală încearcă să-și ducă traiul în aceste lumi întrepătrunse. Fiecare dintre cele trei caractere are o personalitate proprie și un stil de luptă propriu. În plus fiecare are scopurile proprii: mercenarul execută orice misiune dacă e bine plătit, hackerul de gen feminin încearcă să-și procure resursele spărgând rețelele informatice a marilor firme, iar ființa virtuală încearcă să-și găsească identitatea de odinioară. Data apariției este încă necunoscută.

## BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri adventure-RPG ale cititorilor PC Games:

- 1 **Dungeon Siege**  
RPG | a apărut  
Microsoft
- 2 **Gothic 2**  
RPG | octombrie 2002  
Jowood
- 3 **Morrowind**  
RPG | a apărut  
Ubi Soft
- 4 **Neverwinter Nights**  
RPG | iunie 2002  
Infogrames
- 5 **Star Wars: Galaxies**  
Online-RPG | octombrie 2002  
Lucas Arts
- 6 **World of Warcraft**  
Online RPG | noiembrie 2003  
Vivendi-Universal
- 7 **Runaway**  
Adventure | mai 2002  
Necunoscut încă
- 8 **Icwind Dale 2**  
RPG | septembrie 2002  
Vivendi-Universal
- 9 **Neocron**  
Online-RPG | iunie 2002  
CDV
- 10 **Divine Divinity**  
RPG | iunie 2002  
CDV



Închisoarea care se întindea de-a lungul orizontului acum se află în paragină, calea spre libertate fiind deschisă. **În lumea de afară găsești material suficient pentru o posibilă continuare a aventurii...**

**P**aznicul barierelor care blocau calea către închisoarea în aer liber e mort. Vei descoperi că el era de fapt monstrul preferat al unei zeiță, care în urma pierderii suferite poate să devină foarte furioasă. Așa că ajungi din lac... în puț. Ieșind din închisoare, îți găsești imediat portretul pe afișele "publicitare" Most-Wanted. Se pare că vei avea de-a face și cu un nou "bad guy" ai cărui supuși misterioși vor să te elimine din joc. Cireașa pe tort o constituie orcii care își fac plimbarea cea de toate zilele prin așezările omenești, de unde mai fură nițel din proviziile alimentare. Așa că până la urmă, tu ești cel care trebuie să faci curat.

Partea grafică a jocului a fost îmbunătățită, peisajul fiind mult mai bine realizat decât în versiunea precedentă. Imaginile colțuroase de la marginea orizontului, aferente primei părți, au dispărut, locul acestora fiind ocupat de un cer albastru și plin de nori. Lumea care ți se așterne în fața ochilor îți întărește parcă sentimentul de libertate. Dacă stai să privești dintr-un vârf de munte, vei putea savura cele mai frumoase peisaje telurice: câmpii întinse presărate cu lacuri, dealuri cu livezi și văi adânci. Animalele populează sălbăticia, iar arborii și

tufele se lasă legănate de vânt. Seara se întrezărește o lumină violetă și, încet, încet, se așterne noaptea, stelele ocupându-și locul pe bolta cerească. Însă nu trebuie să te lași copleșit de senzația de pace, care este, de altfel, înșelătoare. Monștrii mișună prin împrejurimi: lupii te pândesc din tufele de la marginea pădurilor, iar din peșteri apar tot soiul de dihănii. Dragonii, preferând singurătatea, s-au retras în periferiile acestei lumi. Adversarilor le-a crescut vizibil nivelul de inteligență, astfel luptele vor deveni mai dificile. Un scavenger nu se mai dă bătut cu una cu două și vă urmărește chiar până în ultimul colț al zonei prin care patrulează.

Te vei apăra în mod diferit de atacurile adversarilor, în funcție de profesia pe care o alegi. Într-o



# Gothic 2

**RITMUL ZILNIC** Pe timp de zi, persoanele se strecoară din cocioabe și mișună pe afară. Pe timp de noapte fiecare se furișează la locul său.





ogradă, de exemplu, vei putea învăța tainele vieții de soldat. Cu alegerea profesiei vei determina și clasa în care te înscrii din punctul de vedere al forței fizice. În calitate de soldat, îți făurești chiar și armele de unul singur, dacă ai materialele necesare. Devii Paladin doar atunci când te alături miliției din capitală. În urma acestei confrerii, nu numai că vei mânui sabia ca un luptător convins, ci vei putea face uz și de mult îndrăgite scheme hocus-pocus. Cine vrea să dispună de mai

## Fără libertăți inutile la clasele de caractere: **magii fac vrăji iar cavalerii se luptă.**

multe dintre aceste scamatorii va trebui să apeleze, desigur, la magician. Acest caracter se poate antrena la mănăstiri. Alegând acest personaj, vei putea invoca mingi de foc, doar cu un singur gest. Arsenalul de formule magice se compune din rune care se folosesc asemănător sistemului din **Ultima 8**. În plus, ai posibilitatea de a obține mană și puncte de viață. S-a criticat mult faptul că în **Gothic** erau prea amestecate clasele personajelor. Astfel, magicienii învârteau spada prin aer, iar războinicii îți serveau micul dejun cu ajutorul mingilor de foc. Acest lucru a dispărut din cea de-a doua parte. Cel ce alege să folosească vrăji va fi magician, iar cel ce dorește să lupte va fi soldat. Și, dacă tot am ajuns la lupte: acestea se desfășoară mult mai comod decât în versiunea anterioară. Iei în vizor mai mulți

adversari, pe care îi elimini ca într-un shooter 3D. Succesul în lupte nu va depinde de meseria aleasă, ci doar de arsenalul din dotare. De exemplu, dacă ești Paladin, îți vei impune opiniile chiar și proprietarilor de terenuri agricole din sate. Dacă ești soldat, lucrurile se schimbă: bossul te trimite în oraș pentru a le aduce la cunoștință Paladinilor năvălași care sunt bunele maniere. Aceste quest-uri sunt extrem de dinamice și incită la noi încercări de fiecare dată când eșuează: la început, un paznic al orașului îți cere să-i arăți un permis de trecere de care, deocamdată, nu dispui. Primești acest permis doar dacă intri în rolul de servitor pentru niște derbedei sau dacă-i iei la bătaie și pe urmă efectuezi un control al buzunarelor. Într-o altă variantă, poți să te strecuri noaptea într-o cocioabă, de unde să procuri un halat și o salopetă tradițională, cu care să-l păcălești pe paznic. Orașul și împrejurimile sunt atât de vii, încât nu te vei sătura privindu-le. Piața e plină de comercianți care-și oferă mărfurile din spatele standurilor, cumpărătorii contribuind la

imaginea de mușuroi de furnici. Mănăstirea e construită, de asemenea, cu foarte multe detalii. Credincioșii se roagă în genunchi, călugării răsfoiesc manuscrisele prin biblioteci, iar cel care se uită atent prin împrejurimi descoperă o cale de acces secretă, care duce la un labirint subteran. Oricum am lua-o, în **Gothic 2** sunt o sumedenie de lucruri care trebuie descoperite.



### PRIMA IMPRESIE

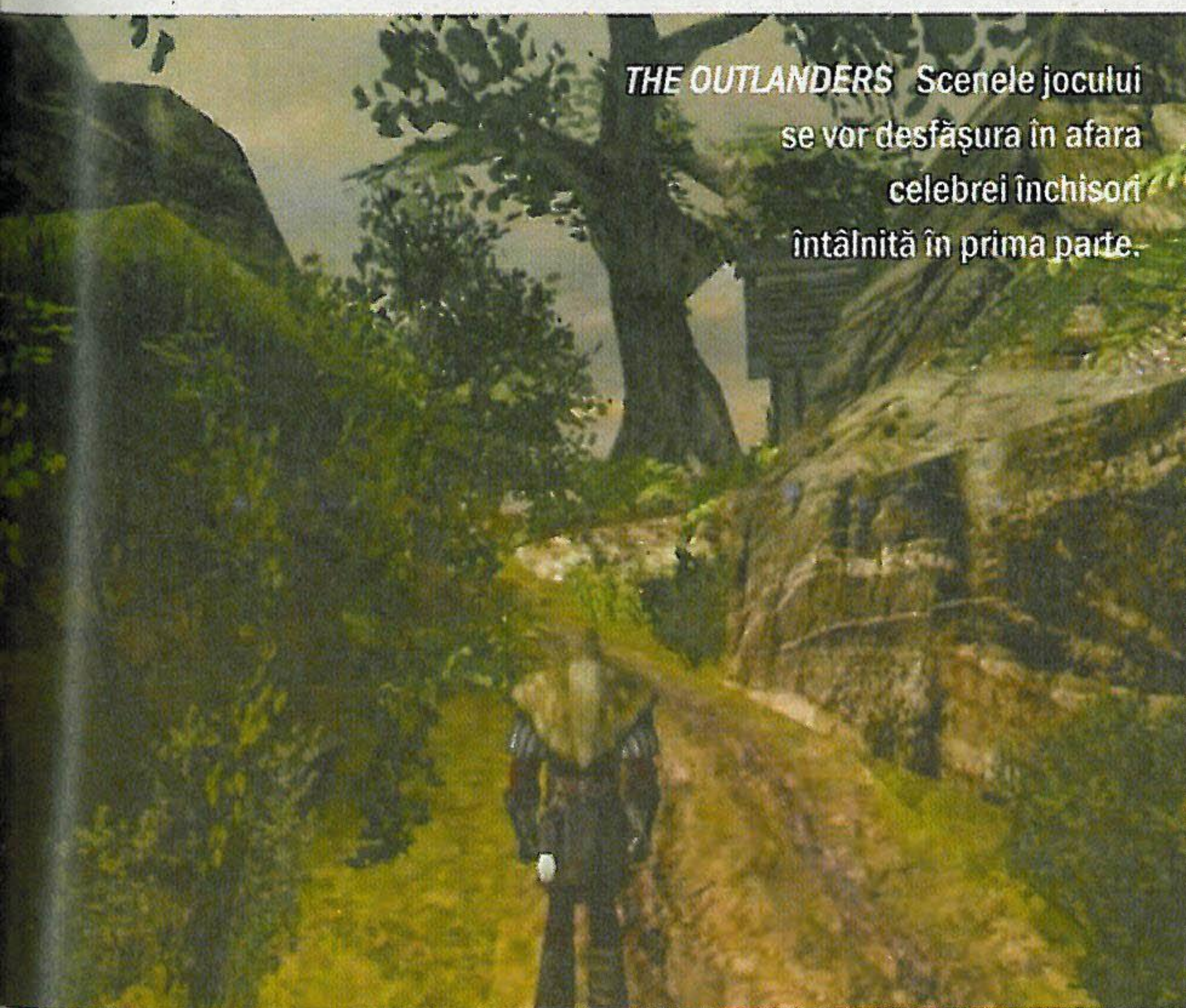
*Toate aspectele care au ieșit prost la prima versiune au fost eliminate de producători: mă refer la timpul inuman de lung necesar pentru încărcarea nivelurilor, bug-urile frustrante, controlul încâlcit. Dacă reușesc să elimine toate aceste erori deranjante, înseamnă că în toamnă ne așteaptă un highlight al genului. Iubitorii de Action-RPG vor găsi în **Gothic 2** o nouă amantă!*

JĂCINT ERDEI

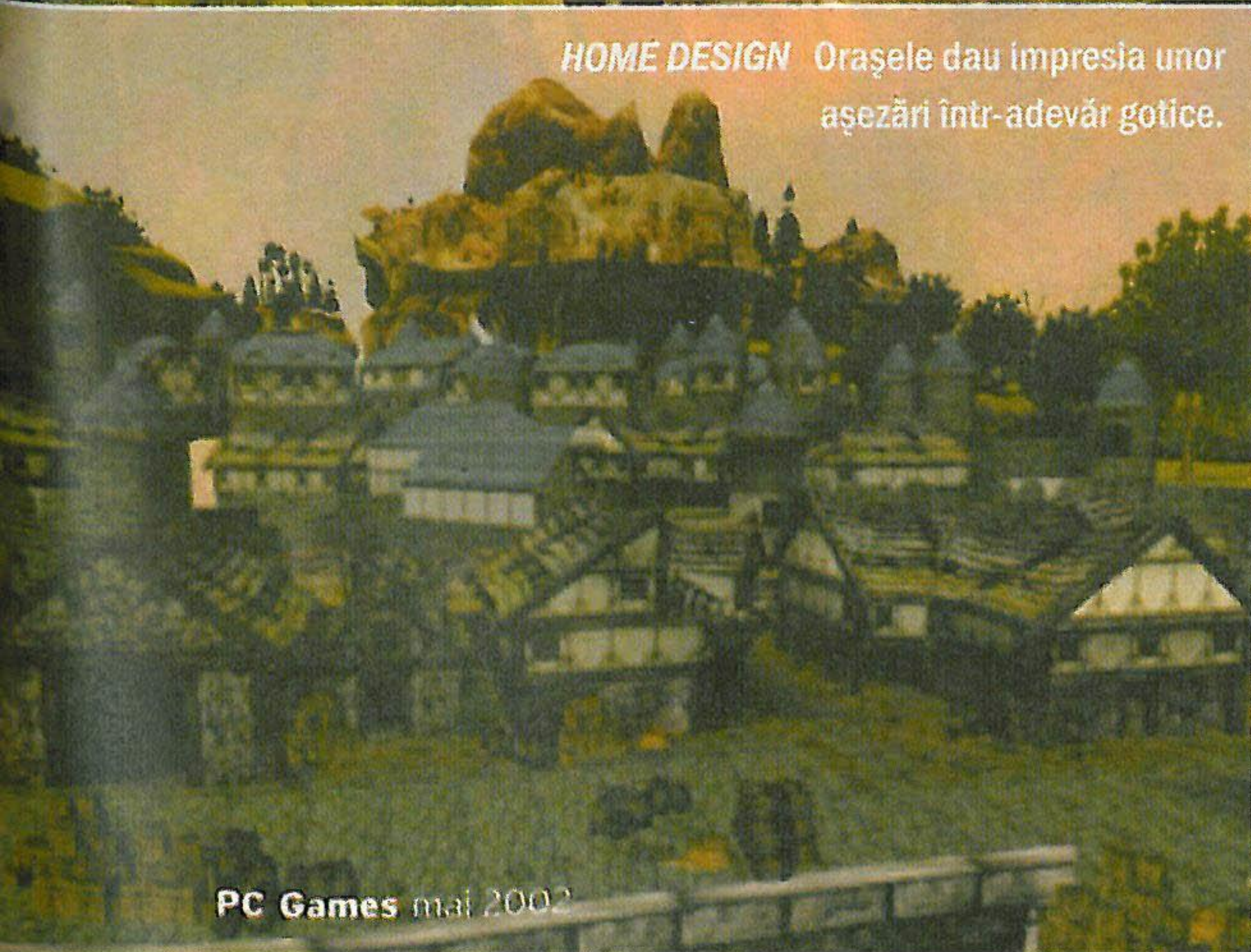
Producător ..... Piranha Bytes  
Distribuitor ..... Jowood  
Termen ..... octombrie 2002

### REZOLUȚIE MARE

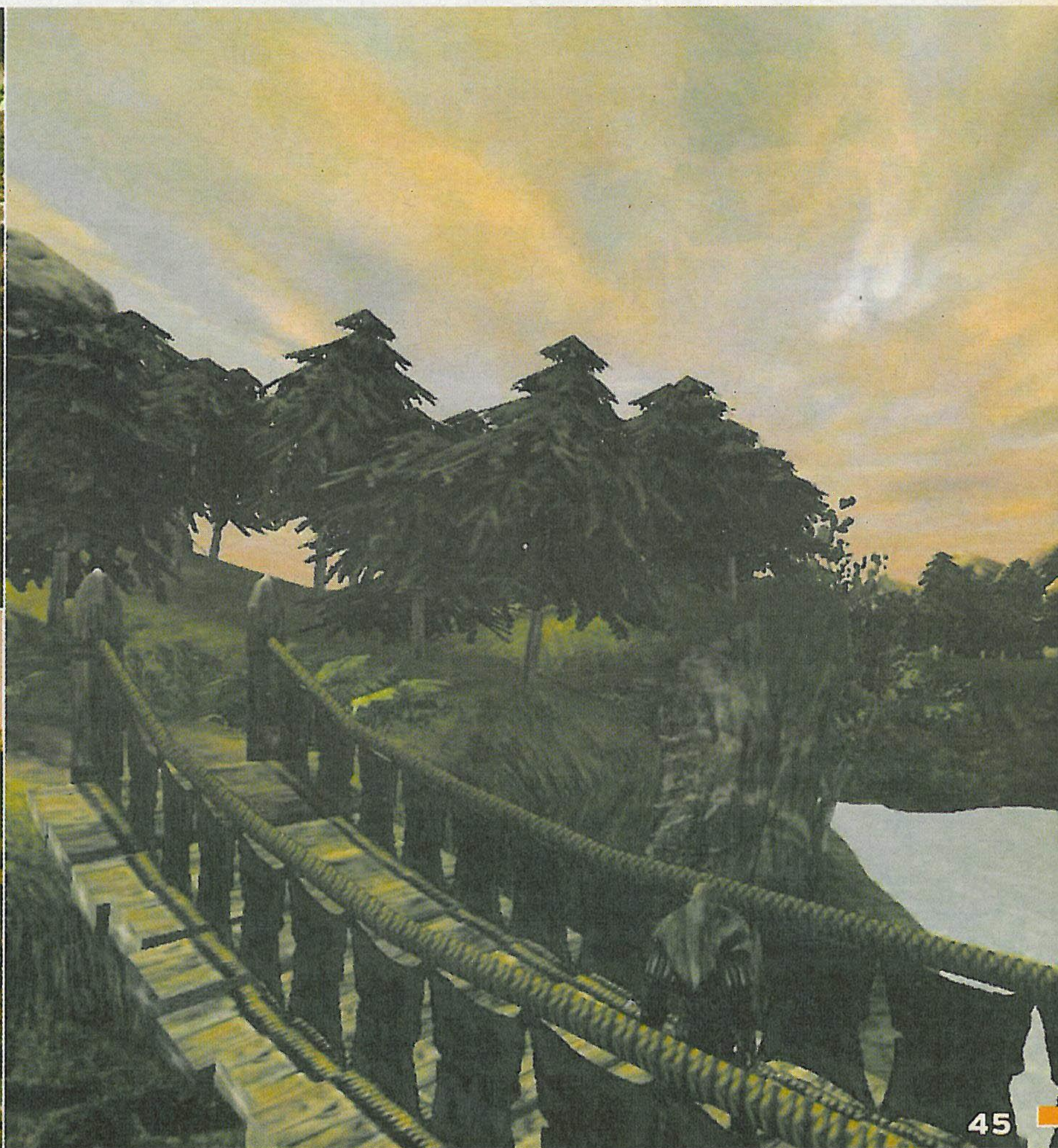
Rezoluția texturilor e de patru ori mai bună decât în versiunea precedentă. Va impresiona, oare, acest lucru?



**THE OUTLANDERS** Scenele jocului se vor desfășura în afara celebrei închisori întâlnită în prima parte.



**HOME DESIGN** Orașele dau impresia unor așezări într-adevăr gotice.







... așa a ajuns pe lista invitaților

... așa a ajuns în loja VIP-urilor

continuarea în **hello!**  
revista care îți povestește totul  
despre fața nevăzută a vedetelor

spune **hello!**  
la 

... și poți câștiga un  
Peugeot 206cc



... și 111 parfumuri

MOSCHINO. DOLCE & GABBANA  GIVENCHY VERSACE NINA RICCI

Detalii despre concurs în revista "HELLO!"





# SPORT

Sport | Curse | Simulatoare

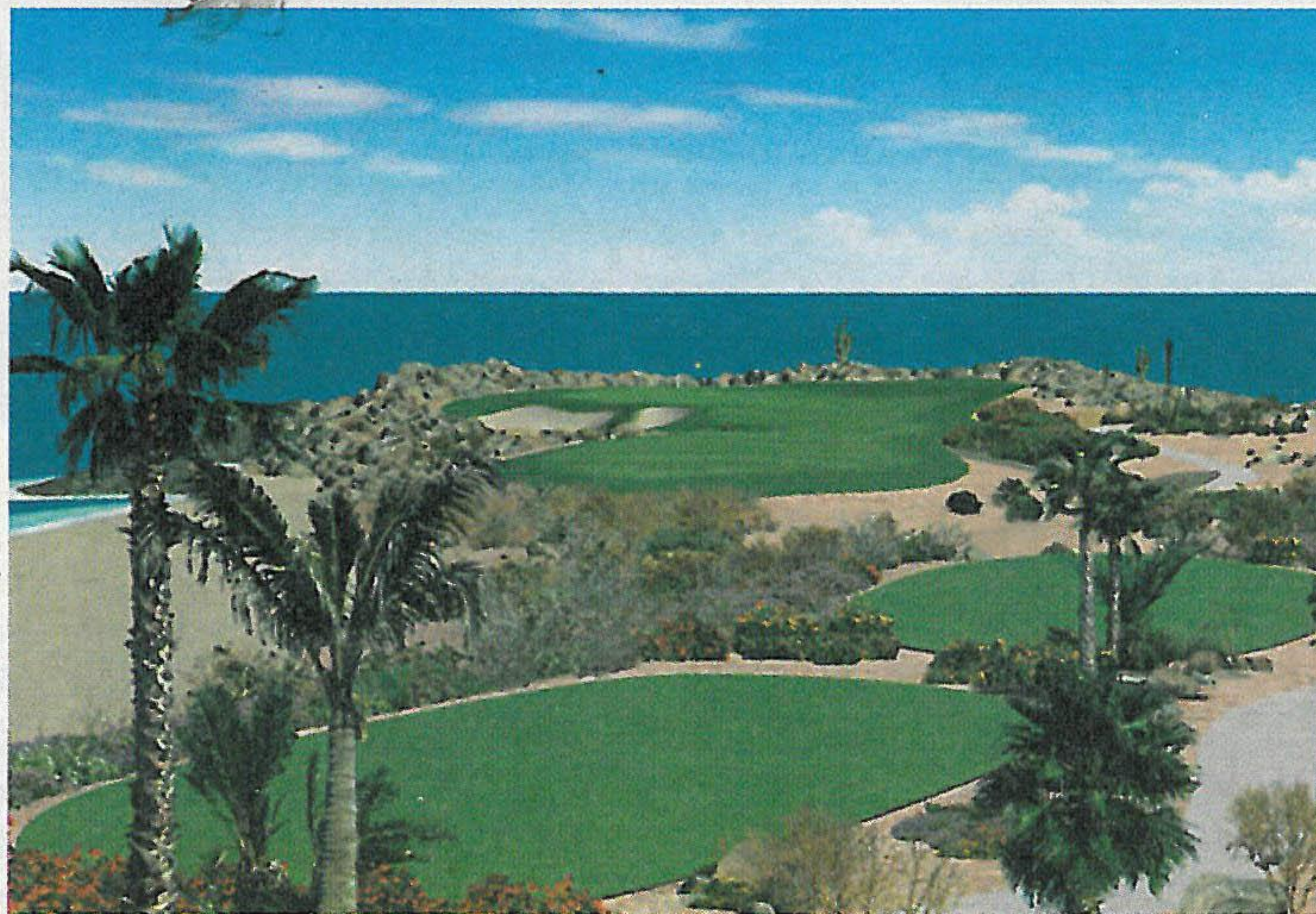


## DTM Race Driver

DTM Race Driver va fi primul joc pentru PC care va apărea exclusiv în format DVD. Motivul a fost cantitatea enormă de date (condiționate de multitudinea de secvențe video) ce trebuia stocate la un nivel înalt de calitate, lucru care nu se putea face decât pe mai multe CD-uri sau un singur DVD. În plus, producătorul speră să mai gătuiască sistemul de copii ilegale ale jocului. Printre altele, în redacție a apărut o versiune jucabilă DTM Race Driver; o avanpremieră detaliată va apărea în numărul viitor al revistei.

## Links 2003

Conform așteptărilor, Microsoft a anunțat în cadrul festivalului PC Games și urmarea seriei Links. Simulatorul de Golf aduce cu sine un nou engine 3D cu o fizică mai realistă a mingii, un sortiment mai mare de scene de joc din întreaga lume cât și moduri de joc diferite. Au fost prelucrate în special modurile de joc astfel încât începând din octombrie nu veți mai lua parte doar la jocurile oferite pe Internet ci chiar la turnee întregi.



## F1 2002

După ce toate versiunile precedente erau orice numai aproape de realitate nu, se pare că în luna mai, nou anunțatul F1 2002 se dorește a fi un simulator realist de Formula 1. Comportamentul la condus se va diferenția vizibil în funcție de setări, după cum o spun chiar producătorii. Evaluarea datelor telemetrice și modificările corespunzătoare la bolizi vor fi extrem de importante. Grafica oferă caracteristici și efecte ale vremii, cât și echipaje animate la boxe. În orice caz, la prezentarea jocului în redacție, acesta a lăsat o impresie deosebită. În F1 2002, grație datelor sezonului actual ai la dispoziție toate echipele și piloții prezenți în realitate, deci și Toyota și Renault.

## Să driblezi precum Zidane

Cryo aduce pe piață în luna mai un simulator de fotbal intitulat Zidane Football Generation. Pe lângă campionate mondiale, ligi și meciuri amicale, titlul oferă și un concurs bazat doar pe lovituri de pedeapsă și lovituri libere. Drept desert poți rejuca cele mai importante 10 jocuri din cariera fotbalistului.

## Plăcere în tenis cu Agassi

Încă un star sportiv proeminent spre care Cryo își îndreaptă atenția: în Agassi Tennis Generation te confrunți cu profesionistul american în turnee din întreaga lume pentru a câștiga game-uri, seturi și meciuri. Producătorii pun accent pe mișcările realiste, lucru pentru care a fost nevoie de participarea jucătoarei Stefi Graff pentru sistemul Motion-Capturing. De apărut va apărea în luna mai.

## BAROMETRU

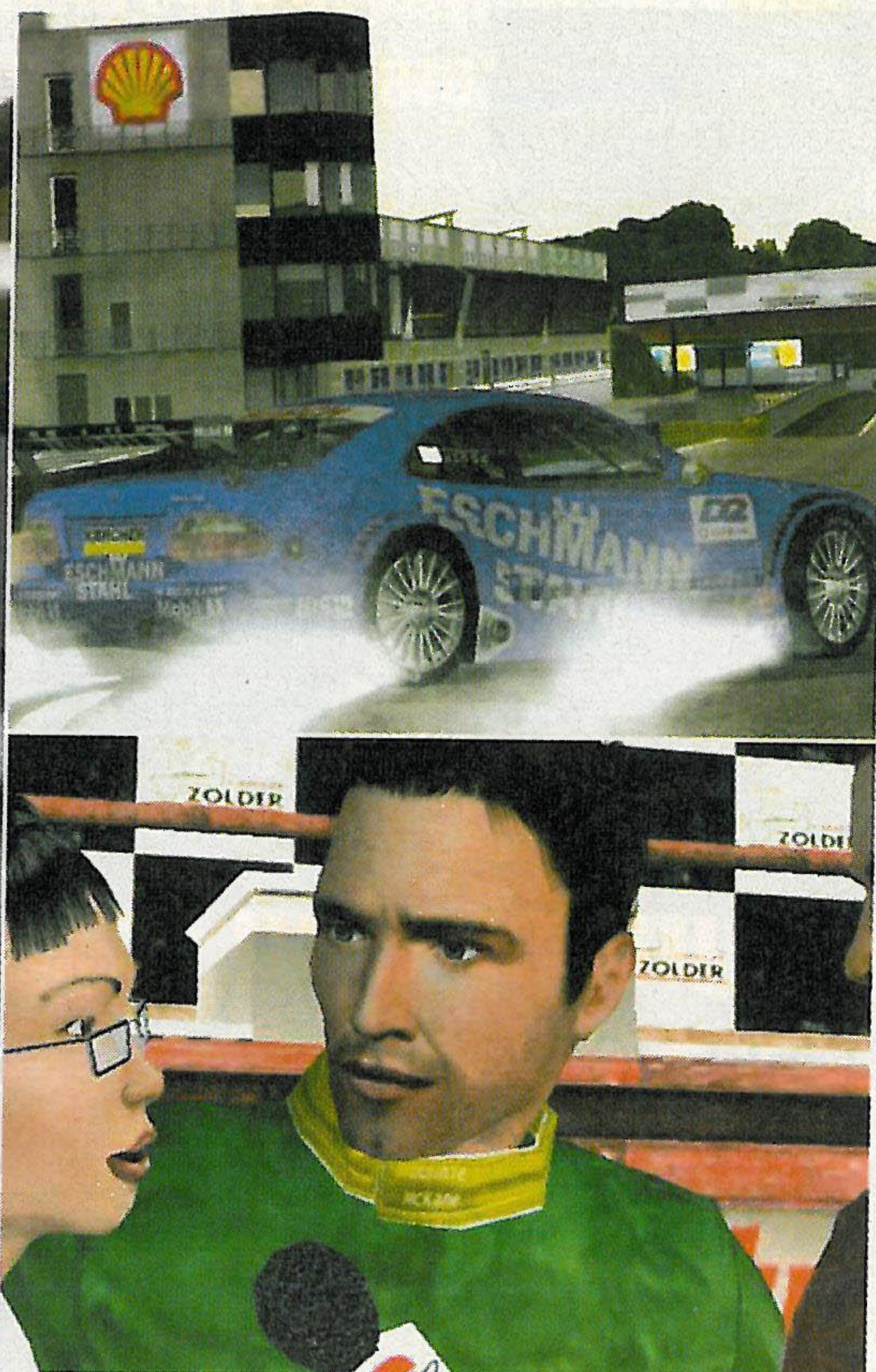
Cele mai așteptate jocuri de sport ale cititorilor PC Games:

- 1 **Tony Hawk's Pro Skater 3**  
Skateboard-Sim. | martie 2002  
Activision
- 2 **Colin McRae Rally 3**  
Raliu | August 2002  
Codemasters
- 3 **FIFA 2003**  
Simulator de fotbal | Nov. 2002  
Electronic Arts
- 4 **NHL 2003**  
Sim. hochei | octombrie 2002  
Electronic Arts
- 5 **Grand Prix 4**  
Simulator F1 | mai 2002  
Infogrames
- 6 **NBA Live 2003**  
Sim. baschet | decembrie 2002  
Electronic Arts
- 7 **F1 Racing Championship 2**  
Simulator F1 | mai 2002  
Ubi Soft
- 8 **Crazy Taxi**  
Curse | iunie 2002  
Empire Interactive
- 9 **FIFA Football World Cup 2002**  
Simulator fotbal | aprilie 2002  
Electronic Arts
- 10 **Mercedes-Benz Champions**  
Curse | septembrie 2002  
Synetic



# DTM Race Driver

**DERAPAJE** Ciocnirile, condusul și... interviurile simulează aproape perfect realitatea. Totuși, astfel de ieșiri sunt posibile.



**Un joc de curse care apare exclusiv pe DVD? Oare din cauza secvențelor video?** Codemasters face o tentativă de a se depărta de jocul propriu-zis luând-o în direcția unui film de acțiune de o calitate cinematografică.

**C**u DTM Race Driver, Codemasters preia manșa celui mai ambițios joc de curse la ora actuală. 58 de programatori, graficieni și regizori de film lucrează la proiect și au la dispoziție pentru acesta cinci milioane de Euro. Bugetul este folosit nu numai pentru licențele de la British Touring Car Championship, de la australianul AVESCO V8 Supercar Shell și de la germanul DTM, ci și pentru tehnologiile dezvoltate special pentru DTM Race Driver. La fel ca la Collin McRae, Codemasters se folosește de personalități din lumea reală pentru a reprezenta cât mai exact comportamentul celor 42 modele de mașini și al celor 38 de piste de concurs: Christijan Albers, pilot în team-ul Rosberg-Mercedes, vine în ajutorul echipei cu sfaturile sale. Însă cel mai mare aport adus feeling-ului de joc e cauzat de software. În timpul dezvoltării engine-ului, Codemasters a creat un software de crashtest cu care se pot simula atât accidente spectaculoase ale mașinilor, cât și comportamentul în timpul pilotajului în orice situație posibilă.

O contribuție asemănătoare a fost adusă secvențelor video, care "împachetează" jocul propriu-zis într-un story stufos. Deși clipurile nu durează mai mult de un minut, s-a adunat atât de mult material, încât DTM Race Driver nu mai încapă pe un CD ci necesită un întreg DVD. În joc preiei rolul lui Ryan McKane care-și începe primul său sezon ca pilot profesionist. Cu toate că e un pilot foarte bun, el respectă marile nume în domeniu - mai ales pe cele al tatălui și al fratelui său mai în vârstă. Într-o lume a bolizilor, a femeilor frumoase,

a intereselor economice și a concurenței neloiale, jucătorul Ryan trebuie să urce pe scara succesului. Pentru a putea oferi o calitate grafică convingătoare a personajelor generate de calculator au fost chemați în studioul de capture-motion actori reali. În mod obișnuit, un singur actor interpretează, unul după celălalt, rolul tuturor personajelor care sunt incluse în scenele din joc. Codemasters a filmat însă toate scenele dintr-o dată, necesitând astfel prezența a numeroși actori - un adevărat novum în materie de motion-capture.



## PRIMA IMPRESIE

Conceptul unui story dinamic într-un joc de curse ar putea să prindă bine, dat fiind că DTM nu se adresează experților în simulații ci mai degrabă gamer-ilor.

CORNELIU DAN

Producător..... Codemasters  
Distribuitoare..... Codemasters  
Termen..... 25 iunie 2002



# Cum testăm

## ICON-urile

### RECOMANDAT



#### Peste 18 ani

Joc nerecomandat sub 18 ani

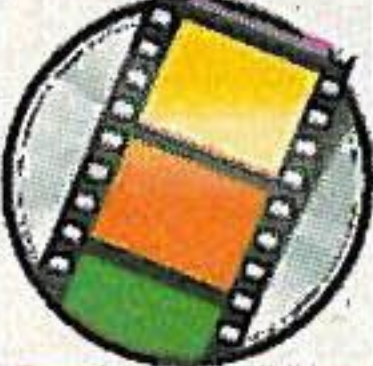
### TIPS & TRICKS



#### Tips & Tricks

Soluție completă, cheat-uri sau indicații în această ediție

### VIDEO



#### Video

Videoreportaj pe CD-ROM-ul revistei

### DEMO



#### Demo

Versiune demo pe CD-ROM-ul revistei

### PATCH



#### Patch

Bugfix/Update pe CD-ROM-ul revistei

### MULTIPLAYER



#### Multiplayer

Acest joc e deosebit de distractiv jucat în companie, la același PC, în rețea sau prin Internet.

### ONLINE-GAME



#### Online

Joc online pur - accesul la Internet este absolut necesar.

### ADD-ON



#### Add-on

CD suplimentar - programul de bază este necesar.

### BUGS



#### Attention: Bugs

Versiunea de vânzare conține erori care influențează gameplay-ul.

### TOOLS



#### Tools

Pe CD-ROM se găsesc soft-uri utile, hărți sau editoare.

### EXCLUSIV



#### Exclusiv

Numai în PC Games găsiți astfel de informații și imagini exclusive.

#### PC Games Award

Jocurile de strategie, sport, acțiune sau aventură deosebit de bune sunt gratificate cu un premiu deosebit: PC Games Award, cel mai important. Astfel veți recunoaște jocurile bune dintr-o singură privire: peste tot unde vedeți această decorație, puteți cumpăra fără griji produsul respectiv, dacă sunteți fan al genului. Cel mai bun joc testat din ediția respectivă primește și distincția de Jocul lunii.

SISTEM:											
TEST CENTER											
BENCHMARK:											
809 1.649 2.309 2.349 2.482 2.509 3.239 4.089 4.159 4.809 6.202											
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											
MINIMAL DETAILS											
MAXIMAL DETAILS											
<p>Dacă aveți probleme cu imaginea, micșorați rezoluția. Pentru a ridica gradul de cursivitate a derulării jocului, reduceți detaliile grafice. În setup veți găsi opțiunile pentru modificarea acestor setări.</p>						<p>Setările la maxim se recomandă doar pentru sistemele high-end. Aceste sisteme au resursele necesare redării cursive și fidele a efectelor cum ar fi T&amp;L.</p>					
LEGENDĂ											
Tehnic imposibil Inacceptabil Accentabil Optim											

Testăm toate jocurile pe cele zece configurații diferite. Cestea vor fi occasional completate prin hardware-urile noi care apar în comerț.

Pentru o orientare mai bună, aici vedeți rezultatele 3Dmark 2000, cu care sistemele noastre au fost certificate. Aceasta vă ușurează mai mult detectarea sistemului vostru corespunzător.

Dacă pe PC-ul dvs. trebuie să dezactivați detaliile, aici veți vedea consecințele. Pe lângă aceasta, testerul nostru vă dă și ponturi importante de tuning.

Culorile arată cât de bine rulează jocul: roșu semnifică sacadat, verde fluid. Galben înseamnă că puteți juca în condiții medii.

## Punctajele PC Games în detaliu:

PC Games categorisește jocurile pe o scală de la 0 la 100 puncte. Astfel, puteți compara în același timp două jocuri (de exemplu două jocuri de curse), pentru a afla care este favoritul vostru.

- > 90%** Toată lumea vorbește: acest joc definește standarde noi de calitate ale genului. Distracție garantată cu o prezentare perfectă, un grad de dificultate rafinat și un control precis, care devine și în rețea sau pe Internet rapid un favorit. Dacă jucați cu plăcere titlurile acestui gen, trebuie să puneți mâna pe joc.
- > 80%** Un joc excelent, pe care-l recomandăm fanilor genului: grafica, sunetul și designul satisfac gusturile cele mai pretențioase, pachetul întreg creează dependență.
- > 70%** Divizia B: calitate bună, dar există și alternative mai bune. Dacă multele mici neajunsuri ar fi fost eliminate, am fi putut da un punctaj mai bun și, prin urmare, o recomandare.
- > 60%** Aici s-a confundat „bine intenționat” cu „bine făcut”: fie ne dezamăgește tehnica, fie designul jocului cu greșeli grosolane. Nu pierdeți nimic dacă nu-l cumpărați.
- > 50%** Suficient: veți fi dezamăgiți de neajunsurile tehnice evidente sau de firul plictisitor al jocului.
- < 50%** Veți regreta păcăleala: cumpărând acest joc, fiți siguri că aruncați banii pe geam.

Atenție: punctajele se dau indiferent de prețul de vânzare. Motiv: prețurile variază în funcție de regiune, distribuitorii și situațiile de concurență variază puternic.

#### Hardware-Award

Componente PC ca plăcile grafice sau monitoare nu se cumpără în fiecare zi. Din acest motiv vă prezentăm studii ale pieței, în care veți putea vedea care sunt componente ce-și merită într-adevăr banii. Cea mai bună ofertă din punct de vedere tehnic primește Award-ul Testului; pe lângă acesta, va fi desemnat și un câștigător la raportul preț-performanță.

#### Classics

Aproape toate jocurile se ieftinesc drastic cu câteva luni după apariție - de regulă sub limita magică de 25 EUR. Pentru ca să nu pierdeți nici una dintre aceste perle, noi vi le prezentăm din nou. Și edițiile speciale (versiuni limitate) sau așa numite Bundles (exemplu un joc + add-on) sunt marcate cu simbolul Classics.



Test

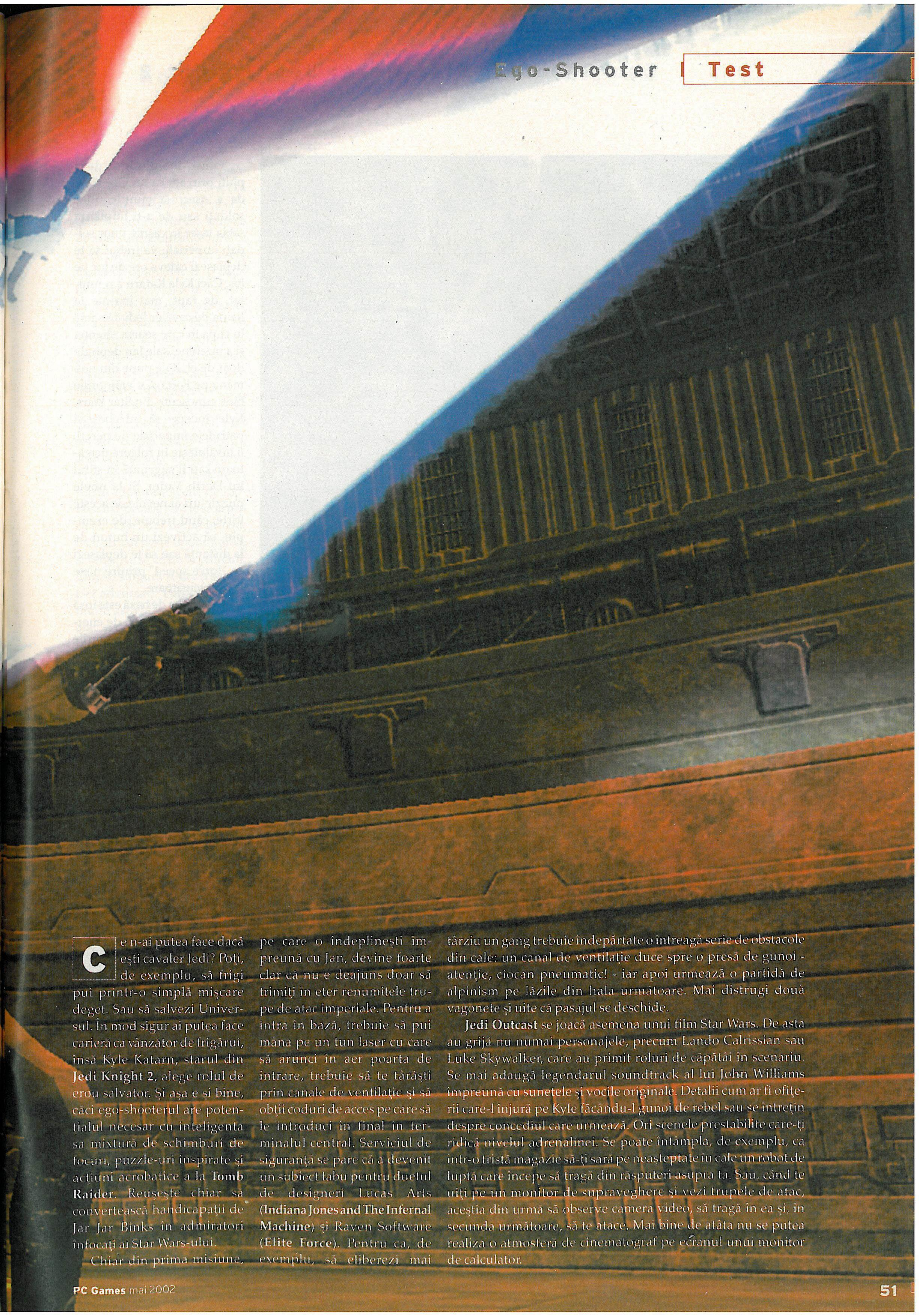
Ego-Shooter

# Star Wars: Jedi Knight 2



În rolul unui cavaler Jedi vei străbate **cu ajutorul sabiei laser, a grip-urile și a acrobaticii de mouse** o aventură Star Wars care lasă în umbră până și story-ul lui Luke Skywalker.





**C**e n-ai putea face dacă ești cavaler Jedi? Poți, de exemplu, să frigi pui printr-o simplă mișcare deget. Sau să salvezi Universul. În mod sigur ai putea face carieră ca vânzător de frigărui, însă Kyle Katarn, starul din **Jedi Knight 2**, alege rolul de erou salvator. Și așa e și bine, căci ego-shooterul are potențialul necesar cu inteligența sa mixtură de schimburi de focuri, puzzle-uri inspirate și acțiuni acrobatice a la **Tomb Raider**. Reușește chiar să convertească handicapații de Jar Jar Binks în admiratori infocați ai Star Wars-ului.

Chiar din prima misiune,

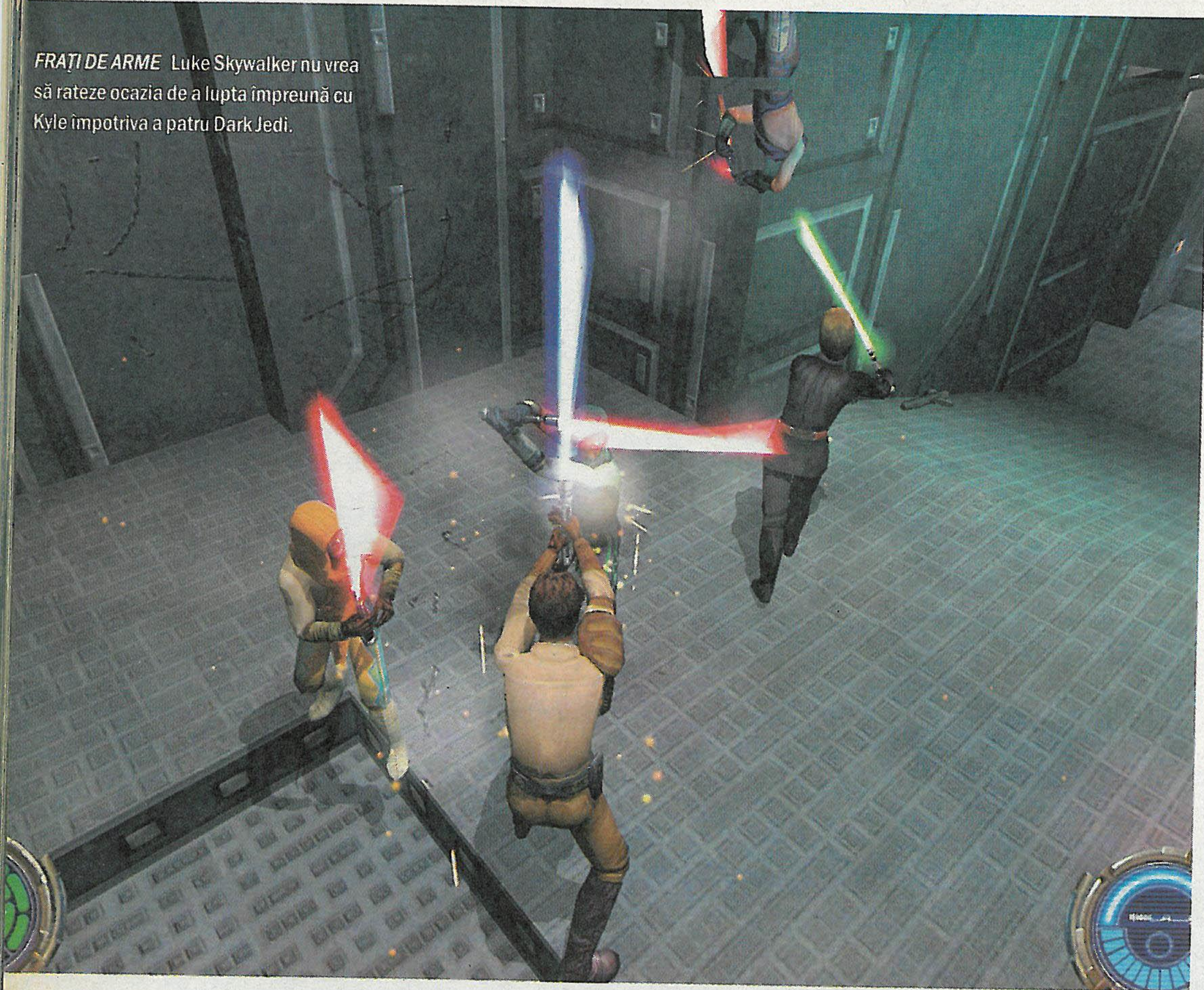
pe care o îndeplinești împreună cu Jan, devine foarte clar că nu e de ajuns doar să trimiți în eter renumitele trupe de atac imperiale. Pentru a intra în bază, trebuie să pui mâna pe un tun laser cu care să arunci în aer poarta de intrare, trebuie să te târăști prin canale de ventilație și să obții coduri de acces pe care să le introduci în final în terminalul central. Serviciul de siguranță se pare că a devenit un subiect tabu pentru duetul de designeri Lucas Arts (**Indiana Jones and The Infernal Machine**) și Raven Software (**Elite Force**). Pentru ca, de exemplu, să eliberezi mai

târziu un gang trebuie îndepărtate o întreagă serie de obstacole din cale: un canal de ventilație duce spre o presă de gunoi - atenție, ciocan pneumatic! - iar apoi urmează o partidă de alpinism pe lăzile din hala următoare. Mai distrugi două vagonete și uite că pasajul se deschide.

**Jedi Outcast** se joacă asemenea unui film Star Wars. De asta au grijă nu numai personajele, precum Lando Calrissian sau Luke Skywalker, care au primit roluri de căpătăi în scenariu. Se mai adaugă legendarul soundtrack al lui John Williams împreună cu sunetele și vocile originale. Detalii cum ar fi ofițerii care-l înjură pe Kyle făcându-l gunoi de rebel sau se întrețin despre concediul care urmează. Orî scenele prestabilite care-ți ridică nivelul adrenalinei. Se poate întâmpla, de exemplu, ca într-o tristă magazie să-ți sară pe neașteptate în cale un robot de luptă care începe să tragă din rasputeri asupra ta. Sau, când te uiți pe un monitor de supraveghere și vezi trupele de atac, aceștia din urmă să observe camera video, să tragă în ea și, în secunda următoare, să te atace. Mai bine de atât nu se putea realiza o atmosferă de cinematograful pe ecranul unui monitor de calculator.



**FRAȚI DE ARME** Luke Skywalker nu vrea să rateze ocazia de a lupta împreună cu Kyle împotriva a patru Dark Jedi.

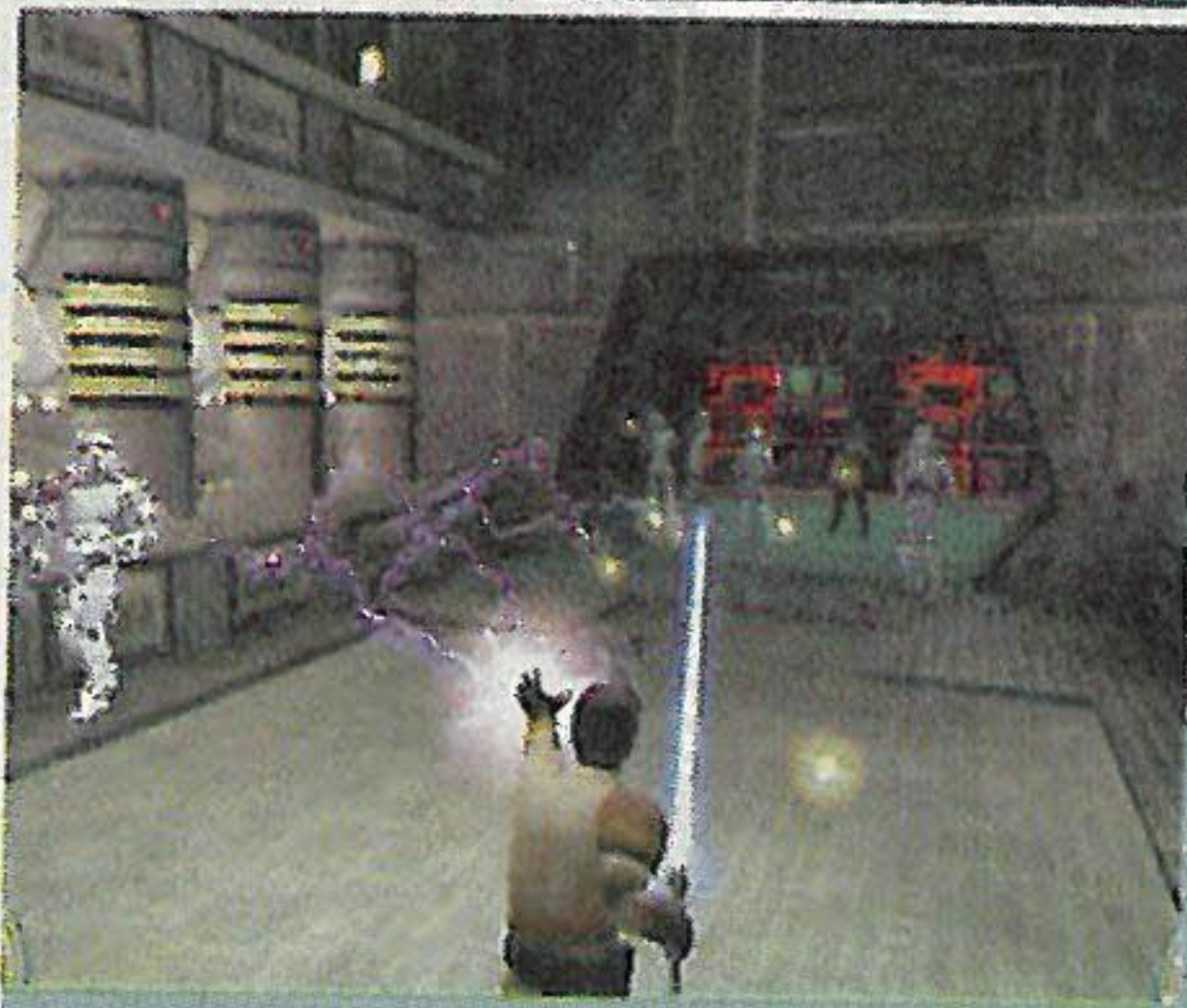


Totuși, înainte însă de a pluti prin aer ca un Obi Wan, de a controla mințile unor soldați sau de a-ți împlânta sabia laser în căștile unor soldați imperiali, va trebui să te deplasezi câteva ore de joc pe jos. Căci Kyle Katarn a renunțat, de fapt, mai înainte la haina de cavaler Jedi. De-abia în clipa în care soarta Alianței și a prietenei sale Jan depinde doar de el, Kyle pune din nou mâna pe Forță. Cu vrăjitoriile bine cunoscute din Star Wars, Kyle începe să zdrobească patrulile imperiale de pereți, îi învâluiește în fulgere ucigătoare sau îi sugrumă în stilul lui Darth Vader. Și la unele puzzle-uri ai nevoie de aceste forțe, când trebuie, de exemplu, să activezi un buton de la distanță sau să te deplasezi cu "force speed" printre niște lasere ucigătoare.

Disciplina de bază este însă lupta cu sabia. Lama de energie taie ca în brânză armurile protectoare, respinge atacurile cu arme și se transformă la o apăsare de tastă într-un

## Jocuri de forțe

Forța îi conferă lui Kyle Katarn opt aptitudini supraomenești. Alte șapte îl așteaptă în modul multiplayer.



### Lightning

Inițial, doar întunecatul împărat Palpatine se folosea de șocuri electrice de producție proprie, dar acum poți să-l pui și pe Kyle să le aplice în dueli.



### Force Speed

Timpul se comprimă, cavalerul Jedi fuge mai repede, astfel încât acum el poate evita laserele și parcurge distanțe în care totul depinde doar de timp.



### Force Push

Extrem de folositoare pentru a te descotorosi de inamicii mai încăpățânați, această forță se folosește și ca telecomandă pentru activarea unor butoane ascunse.



### Force Pull

Cavalerii Jedi pot să și fure: această forță le smulge inamicilor armele din mâini. E de nelipsit și la mutarea unor lăzi sau a altor bariere din cale.



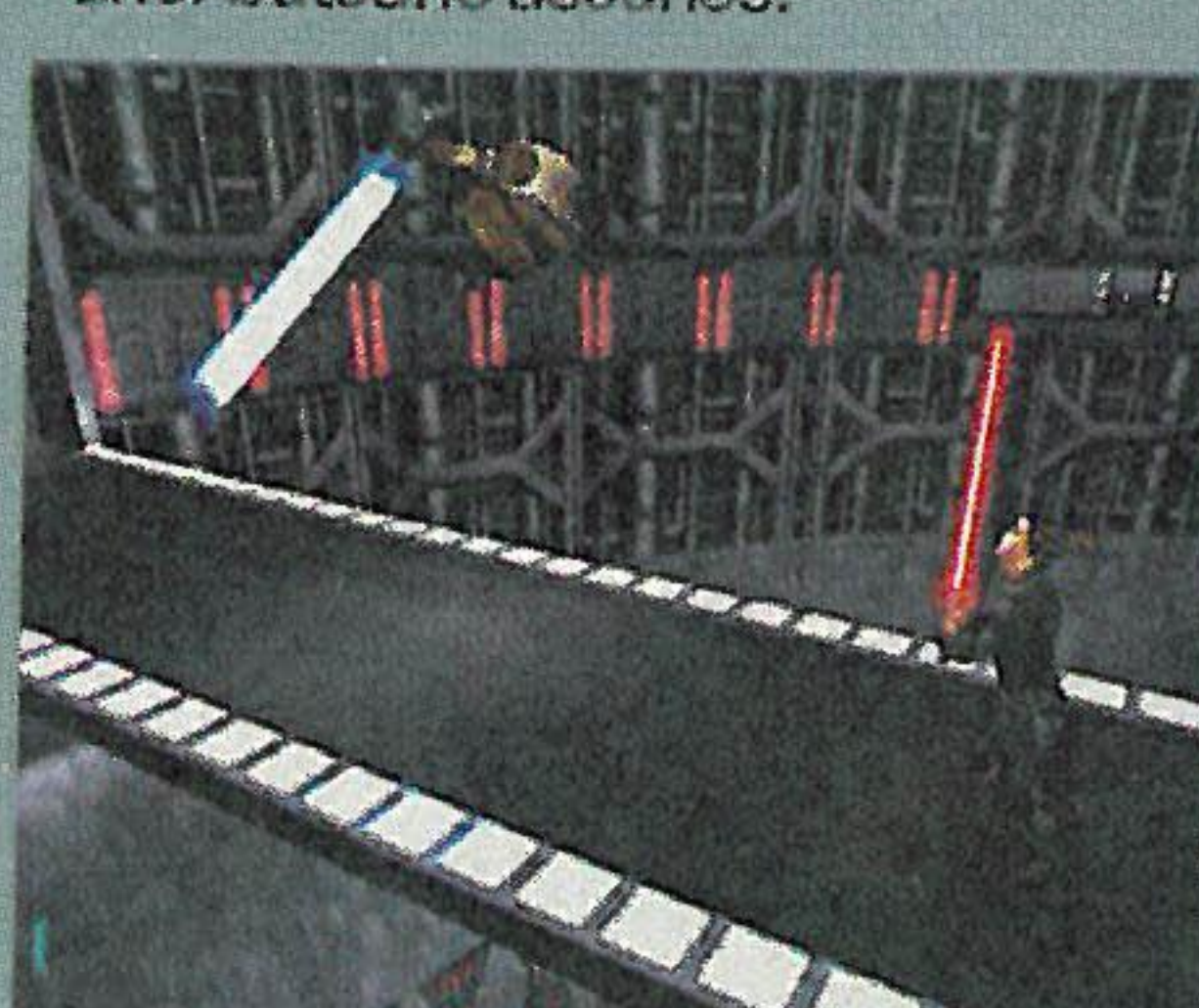
### Force Heal

Poți uita de medikit-uri și de alte leacuri vindecătoare. O simplă mișcare a mâinilor vindecă atât fracturile de oase, cât și răcelile cronice.



### Mind Trick

„Nu trebuie să-mi vezi ID-Card-ul...” „Nu trebuie să-i vedem ID-cardul”. Arareori poți trece atât de simplu.



### Force Jump

La fel ca celelalte forțe Jedi, force jump se dezvoltă în timp, de la topăiala de lăcustă vitează până la săritura înaltă de mai multe etaje.



### Grip

Darth Vader îi datora cele mai mari succese ale sale, dar și Kyle Katarn se folosește de ea cu mare plăcere. Din păcate, nu are efect împotriva unor adversari numeroși.



bumerang letal - pe scurt: este arma principală care pune cea mai mare parte a timpului celelalte arme în rucsac. Trupele de atac sunt acum doar rareori periculoase, chiar dacă ele încearcă neîncetat să-ți cadă în spate. Dacă dai însă peste un Dark Jedi e necesară toată arta ta de luptător. Băieții răi își aruncă săbiile proprii cu precizie milimetrică, parează loviturile și ajungi, la un moment dat, chiar să ataci în gol. La început, victoria e decisă doar de noroc. Controlul precis și perspectiva 3<sup>rd</sup> person activată automat ajung cu ceva exercițiu să transforme duelerile în adevărate scene de luptă ca în Episode I. Kyle se aruncă cu o săritură de pe un zid, face un salt peste oponentii săi și reușește să culce la pământ, dintr-o singură rotire a sabiei, trei adversari. Poți descoperi multe astfel de combinații de atac și de mișcare. Cu timpul, învățacelul Jedi devine un adevărat maestru în fiecare disciplină jedi, sare mult mai sus, vindecă rănilor mai rapid și



**ALBINOȘII** Cel mai mulți adversari vin din rândurile trupelor de atac. Domnii îmbrăcați în alb năvălesc de regulă în masă și încearcă să te încercușoară.

### Forțele din multiplayer

În modul multiplayer poți să creezi un Jedi după dorință. Fiecare multi-cavaler primește un pumn de credite pe care le poate cheltui la alegere pe forțele amintite mai sus. La repertoarul magic al lui Kyle se mai adaugă încă șapte vrăji.

#### Drain



Cu ea îi absorbi inamicului energia cosmică din vene și ți-o transmiți ție sub formă de forță vitală.

#### Protect



Dacă ești nimerit de un laser nu pierzi puncte de viață ci acestea ți se trag din energia forței.

#### Absorb



Atacurile în forță ale Jediilor întunecului le respingi fără a ți se întâmpla nimic. Și mai bine: energia ți se transmite ție, mărindu-ți provizia de energie a forței.

#### Heal



După cum se poate ghici și după denumire, cu acest skill poți să-ți mărești punctele vitale. Vraja e valabilă și sub forma de „heal others” cu care poți să vindeci camarazii răniți.

#### Team Energize



Funcționează la fel ca vindecarea în masă, doar că acum se reumple energia forței.

#### Seeing



Cu privirea ca roentgen-ul poți vedea și prin pereți. Te protejează și de mind trick.

#### Rage



Cu acest truc devii extrem de rapid și tragi în modul turbo, însă punctele de viață ți scad mult mai rapid. Rămâne totuși un punct de viață.

**BIG BERTHA** Un astfel de robot de luptă e un adversar de temut chiar și pentru un cavaler Jedi.







## TESTCENTER

### Cuprins & caracteristici

- conținut și caracteristici
- 24 misiuni
- 15 hărți multiplayer
- 13 arme
- 15 forțe
- patru grade de dificultate
- șase moduri multiplayer
- engine modificat de Q3-Arena

### Cifre & fapte

Gen:	Ego-Shooter
Jocuri asemănătoare:	C&C: Renegade, Aliens vs Predator 2
Producător:	Lucas Arts, Raven Software
De același producător:	Star Trek: Voyager - Elite Force
Publisher:	Activision
Site oficial:	<a href="http://www.lucasarts.com">http://www.lucasarts.com</a>
Site-ul publisherului:	<a href="http://www.activision.com">http://www.activision.com</a>
Site-ul producătorului:	<a href="http://www.lucasarts.com">http://www.lucasarts.com</a> , <a href="http://www.ravensoft.com">www.ravensoft.com</a>
Recomandarea de vârstă:	peste 16 ani
Termen:	a apărut
Preț:	cca 40 USD
Conținutul pachetului:	1 CD, manual
Durată medie de joc:	cca 40 ore

### În comparație

#### GRAFICĂ

	79	82	86
Bogăția detaliului în lumea jocului	69	79	79
Bogăția detaliului la obiecte	82	87	88
Multitudinea în joc	90	85	78
Animatiile obiectelor	82	92	94
Efecte	78	82	85

#### SUNET

	89	94	91
Muzică	90	92	92
Efecte de sunet	88	91	90
Voci / Comentariu	88	90	89

#### CONTROL

	85	88	82
Confortabilitate / Navigare	80	84	80
Precizia controlului	85	90	85
Vedere largă / Perspectivă	90	90	85

#### ATMOSFERĂ

	85	89	84
Captivant / Surprize	89	89	82
Apropierea de realitate / Credibilitatea	86	87	86
Story / Dialog / Comentariu	90	88	81
Înscenarea	90	89	87

#### DESIGN

	79	74	80
Complexitate / Profunzimea jocului	66	60	79
Ușor pentru începători	75	78	70
Balansul între gradele de dificultate	72	69	69
A.I.	83	88	85
Inovații	92	74	78

#### MODUL MULTIPLAYER

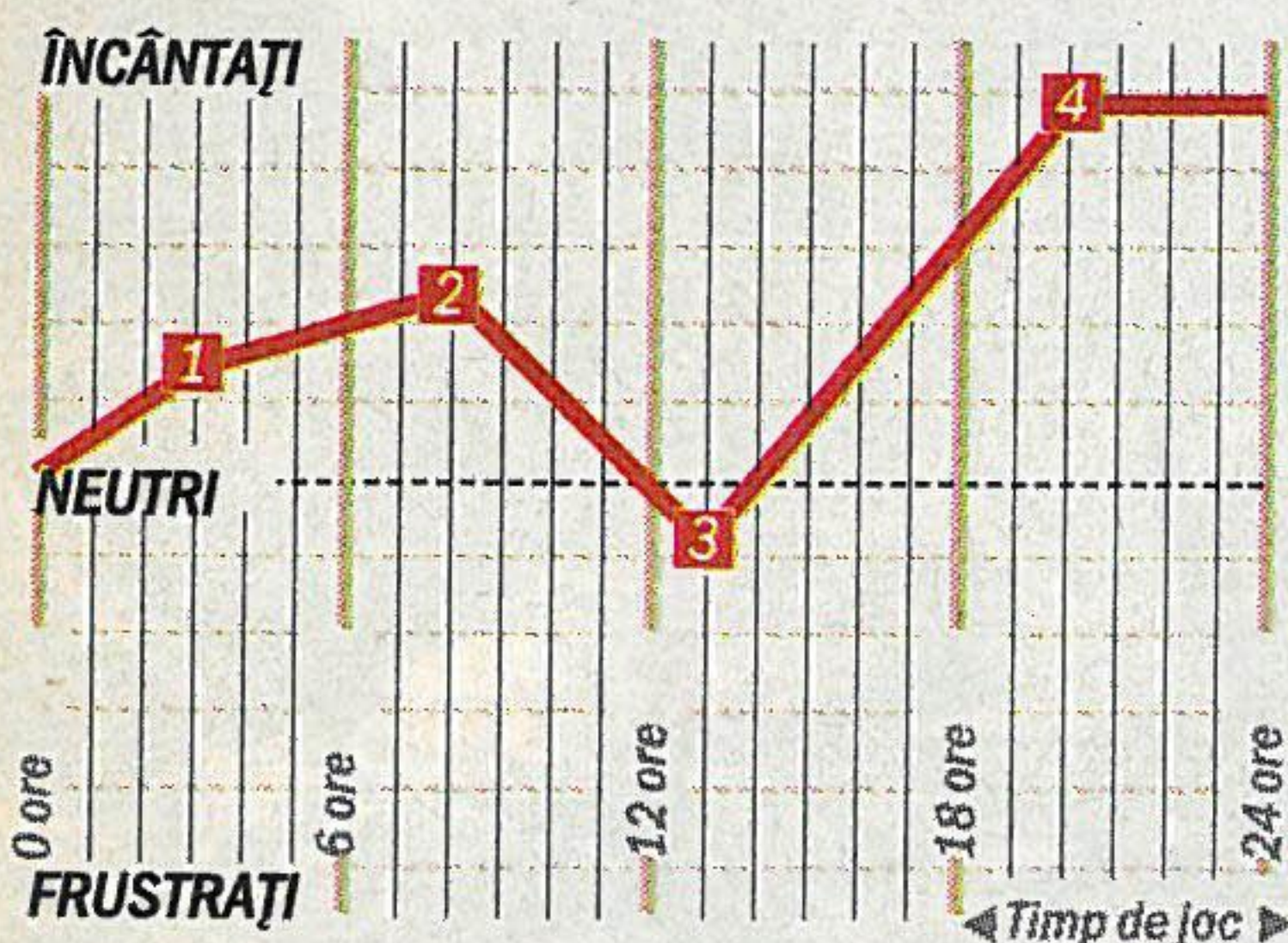
	62	90	89
Atractivitatea modului	60	83	85
Interactivitatea cu coechipierii / adversarii	60	88	88
Posibilitățile meniului	65	91	89

### Pro & Contra

- + Pro și contra
- + Animații fantastice
- + Niveluri gigantice
- + Efecte de lumini feerice
- Texturi din loc în loc cam triste
- + Comentarii originale
- + Soundtrack și efecte originale
- + Urmează standardele ego-shooterelor
- + Lupte cu sabia precise
- Utilizarea cam greoaie a forței
- + Personajele cunoscute din Star Wars
- + Multe secvențe intermediare, capitole de joc filmate
- Story slab care, uneori, rămâne în fundal
- + Patru grade de dificultate
- + AI solid, bots în multiplayer
- + Derulare variată a jocului
- Multe faze pot fi absolvite cu succes doar dacă salvezi foarte des
- + Șapte moduri de joc
- + Mod turnir bine implementat
- Luptele cu sabia cam haotice

LEGENDĂ ■ Mai slab decât jocurile luate în comparație ■ Mai bun decât jocurile luate în comparație

### Graficul motivației



1 La început, Jedi Knight 2 seamănă cu un shooter obișnuit, doar puzzle-urile mai ridică nivelul jocului.



2 În sfârșit, Kyle își primește sabia. Puzzle-urile din templu promit multe.



3 Primele încercări de folosire a sabiei se transformă în umilință și frustrare.



4 Acum, Kyle stăpânește forțele jedi aproape perfect. Atmosfera și feeling-ul devin superbe, puzzle-urile mai complicate.

### Verificarea sistemului

La fel ca toate jocurile bazate pe engine-ul Quake 3 Arena, și Jedi Knight 2 este limitat de fillrate. Un GeForce2 MX transpiră puternic la o rezoluție de 1024x768 și de-abia o reducere a adâncimii de culoare la 16 biți și a gradului de detalii pe mediu îl scoate din impas și-l lasă să lucreze bine cu procesor de 700 MHz. Enervant e doar că la nivelurile exterioare capotează chiar și sistemele high-end.



MINIMAL DETAILS

MAXIMAL DETAILS

LEGENDĂ ■ Tehnic imposibil ■ Nerecomandat ■ Acceptabil ■ Optim

	640 x 480					800 x 600					1024 x 768				
TNT2 Ultra	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GeForce256	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GeForce2 MX	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Kyro II	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Radeon 32 DDR	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo 5	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GeForce2 GTS	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GeForce2 Pro	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GeForce2 Ultra	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GeForce3	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■



## Armament stelar

Lightsaber-ul este tovarășul ce mai credincios în campania împotriva hoardelor imperiale. În modul multiplayer își găsesc însă și celelalte arme fanii lor. Pe lângă armele descrise în continuare, Kyle atacă, din când în când, și cu grenade, explozibili și bastoane de șoc electric.

### Blaster Pistol



Foarte precis și aproape că nu produce damage.

Se poate folosi cel mai bine în modul secundar.

### Disruptor Rifle



Singura armă din Jedi Knight 2 care dispune de o lunetă și este

extrem de precisă. O alegere optimă împotriva lunetiștilor și a adversarilor îndepărtați.

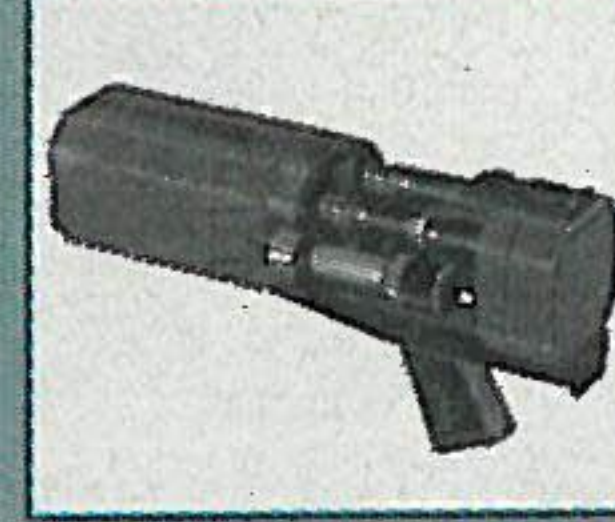
### Heavy Repeater



Cum s-ar zice, varianta de lux a pistolului laser, cu o frecvență de

foc ridicată, însă foarte imprecis. În modul secundar se transformă într-un aruncător de grenade.

### Flechette Weapon



Seamănă, din cauza distanței mici și a puterii foarte mari,

cu o pușcă cu alicie. La alegere, arma aruncă câte două grenade cu explozie întârziată.

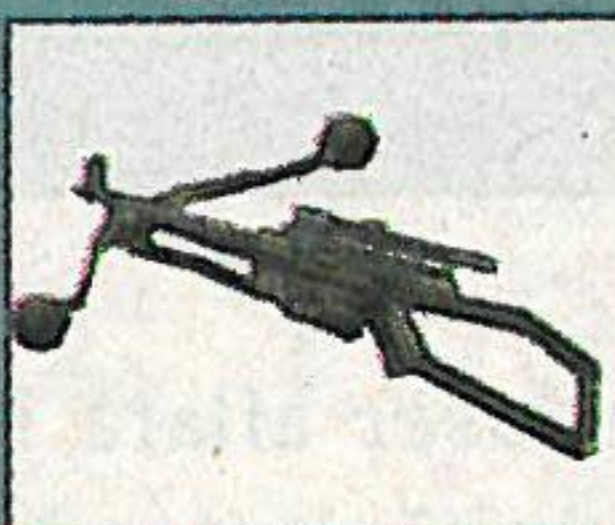
### E11 Blaster Rifle



Cu toate că nu trage deloc mai precis decât blaster pistolul, blaster rifle-ul

este cel mai bun prieten al tău la început, pentru că nu ai altă opțiune.

### Wookie Bowcaster



Până la șase săgeți de energie tăsnesc din arbaletă

foarte rapid asupra adversarului. Utilizarea nu e tocmai simplă, căci săgețile zboară cam încet.

### EMP Gun



Cu pușca EMP distrugi scuturile protectoare ale AT-ST.

În modul secundar de foc, proiectilele pot pătrunde chiar și prin pereti și geamuri.

### Missile System



Nici un shooter 3D fără lansator de rachete! Varianta din

Jedi Knight 2 se prezintă în modul clasic, cu un efect extrem, însă cu o viteză foarte redusă.

respinge razele laser direct asupra adversarilor care trag în el.

Trucurile jedi fac un eveniment neobișnuit din luptele multiplayer. Până la 32 de jucători se întrunesc în rețea sau pe Internet, fiecare pe

cont propriu, echipă contra echipă, Capture the Flag, cu sau fără magie - producătorii s-au gândit până și la un mod turnir. "Capture the Ysalaman" este o variantă derivată din "capturează stea-

gul" în care combatanții trebuie să se lipsească de forțele jedi. "Jedi Master" amintește de clasicul "King of the Hill", doar că aici nu trebuie să ocupi o poziție, ci să menții în posesie cât mai mult timp

### OPINIE

CORNELIU DAN



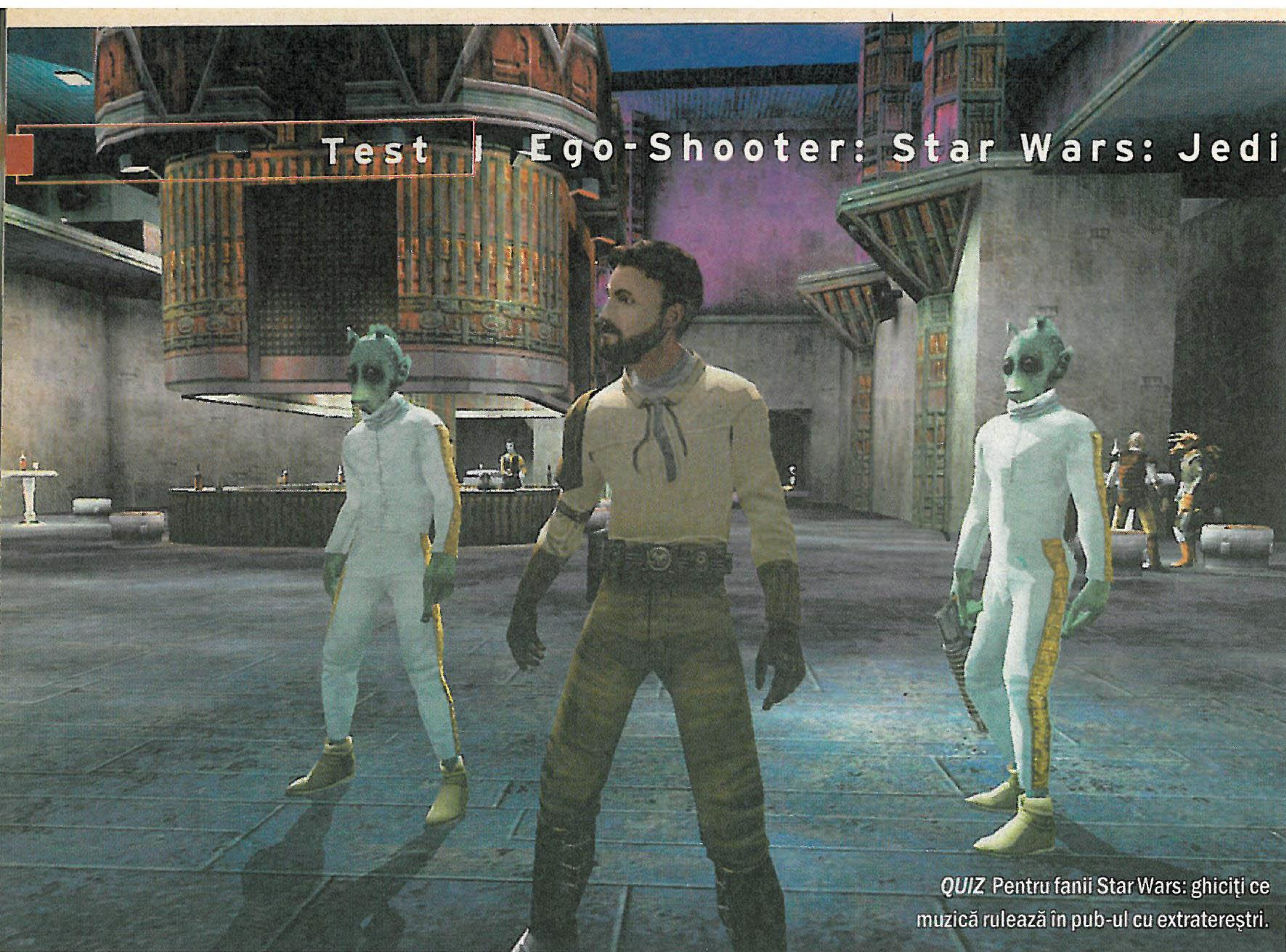
**Un joc extraordinar!  
E cel mai bun action 3D  
jucat de mine în ultimele luni!**

Așteptarea a meritat! După cinci ani de așteptare înfrigurată, eram tocmai pe punctul de a renunța la ideea că voi mai juca vreodată Jedi Knight 2. Băieții de la Raven Software și Lucas Arts au reușit însă să transpună perfect în fapte feeling-ul din Star Wars, atât ca grafică, cât și ca atmosferă și tensiune. Fanii credincioși trilogiei sunt serviți pe deplin cu JK2. Din prima clipă, intri direct în acțiune și suspans, în lumea enigmatică, astrală, a universului lui George Lucas. Și asta, cu atât mai mult, cu cât iau parte la story chiar legendarele personaje precum Luke Skywalker și Lando Calrissian. Cu sincronizare cu tot. Și, bineînțeles, cu muzica lui John Williams și cu sunetele originale din film. Mai mult nu vă spun, căci jocul trebuie încercat și simțit pe propria piele. Îți vor trebui într-adevăr reflexe de jedi și inteligență de maestru Jedi ca să absolvești cu succes toate încercările la care vei fi supus. Și, dacă ți se pare prea puțin, poți să arunci mănua în multiplayer, fie în rețea, fie pe Internet. Nu vei fi nici pe departe dezamăgit. Din contră, s-ar putea întâmpla să devii dependent...



**I'VE GOT THE FLAG**  
Modul multiplayer din Jedi Knight 2 se distinge prin numeroase variante de joc.

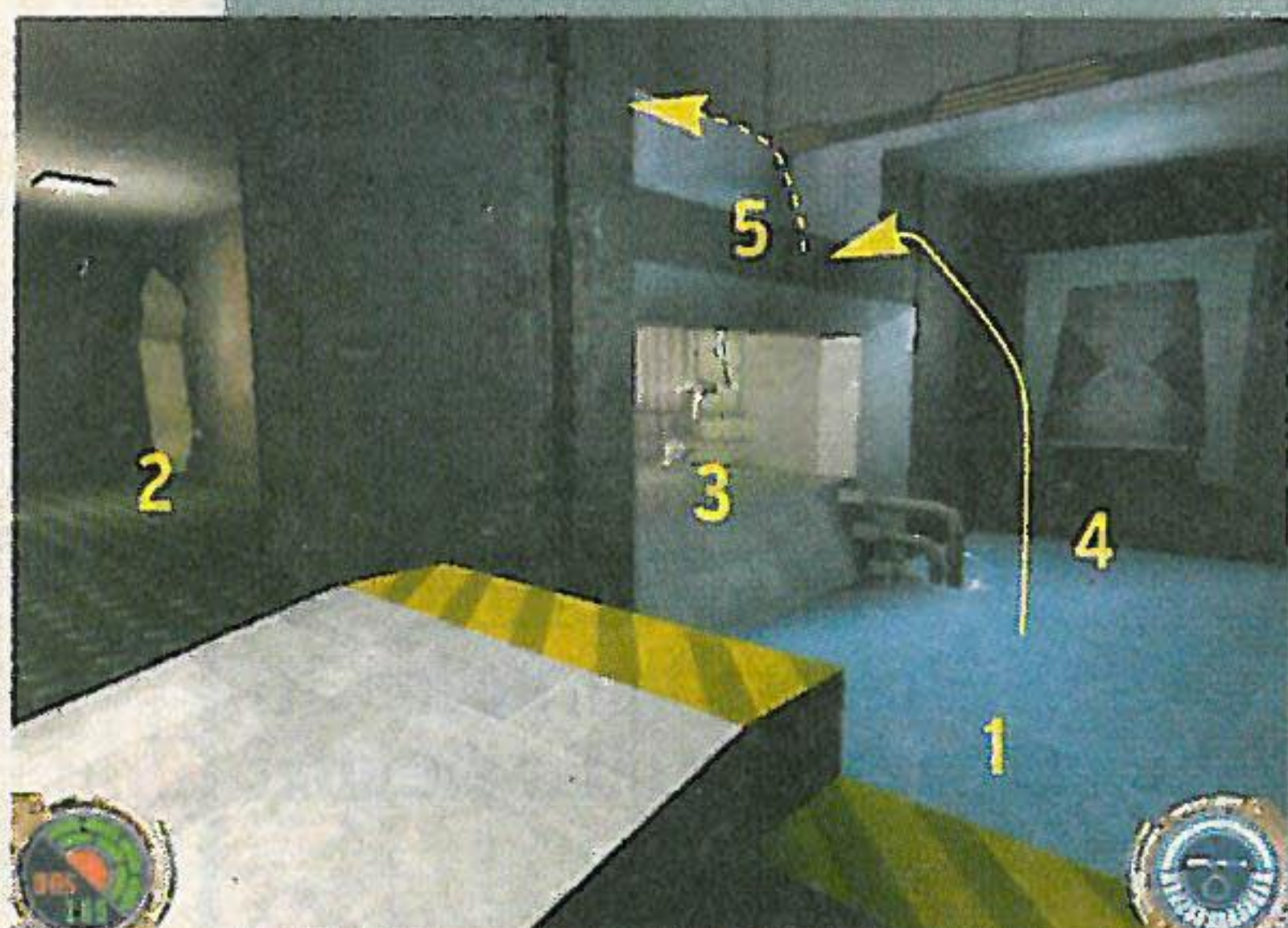




QUIZ Pentru fanii Star Wars: ghiciți ce muzică rulează în pub-ul cu extratereștri.

## Path finder

Designerii de niveluri te pun încontinuu în fața unor noi provocări. Pe lângă un deget arătător nervos e nevoie și de o îndemânare la mouse și la combinațiile de taste. Trei exemple în continuare:



Atenție, înaltă tensiune! Pe planeta Nar Shadda vei ajunge în acest presupus „end of the way”. Cabluri de tensiune rupte țin bazinul de apă sub tensiune (1), iar spre ușa din spate nu există nici un alt drum. Cu butoiul din colț ai putea trece, însă forțele Jedi nu-l mișcă nici un milimetru din loc. Dacă începi acum să tragi frustrat în butoiul de tablă, ai rezolvat puzzle-ul pe jumătate. Explozia care urmează face o gaură în perete (2) prin care Kyle ajunge la distribuitor (3). O lovitură scurtă de sabie și curentul nu mai e. Ușa (4) nu se deschide totuși, însă se poate trage podul. De pe el, Kyle sare pe terasă (5) și poate să-și continue drumul.



### Super Jedi Bros

De la un container la altul îți croiești drum printr-o magazie uriașă. Să nu-ți fie frică: săriturile exacte rămân totuși de domeniul lui Lara. Pentru a-l manevra pe Kyle în cursa cu obstacole, sunt suficiente un ochi bun și o mână sigură. Mai târziu, săriturile acrobatic devin mai curajoase, însă rămân în limitele posibilului.



### Meditație Jedi

Puterile Jedi fac posibilă nu doar elaborarea unor noi tactici în luptă, ci ajută și la rezolvarea unor puzzle-uri. Cel mai bun exemplu e acest mic puzzle pentru force push pe care trebuie să-l rezolvi în hala de antrenament din templu. Plăcile de pe pereți îți trădează aranjamentul celor de pe podea.

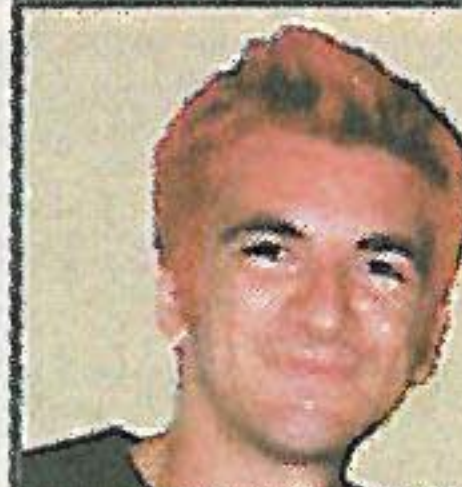
singura sabie laser aflată în arenă. Mulțumită netcode-ului din **Quake 3 Arena**, tehnologia nu lasă nici o dorință neîmplinită.

Același lucru este valabil și pentru grafică, bazată pe același engine 3D de la id Software. Gigantismul nivelurilor ar lăsa pe oricine cu gura căscată. Astfel, îți croiești, la un moment dat, drum în Orașul Norilor al lui Lando Calrissian printr-un reactor gigantic, la înălțimi amețitoare sau o iei la drum pe margini extrem de înguste prin orașul Nar Shadda. Presupunând că ai un la fel de gigantic calculator, **Jedi Knight 2** strălucește prin jocuri de lumini și umbre și prin splendoarea animațiilor. Adversarii tăiați cu sabia laser se răsucesc în aer, cu încetinitorul, înainte de a se dezintegra, trupele de atac se prăbușesc, dând din mâini și din picioare, în abisuri, iar cavalerii Dark Jedi fac tumbe spectaculoase prin aer. Singura pată a graficii ar fi că, la unele niveluri, coplesitoare arhitectură se ascunde în spatele unor texturi destul de palide.

Totuși **Jedi Knight 2: Jedi Outcast** este atât grafic, cât și ca gameplay o adevărată desfătare care nu are voie să-i scape nici unui fan al genului.

## OPINIE

CIPRIAN TORJ



Tastele numerice vor rugini cât timp jucați **Jedi Outcast**, căci sabia laser devine rapid arma favorită, un adevărat prăt-à-porter!

**Jedi Knight 2** se înscrie în rândul shooterelor care nu promit marea cu sarea, însă reușesc să se impună în fața unor jocuri mult mai titrate și să ne rețină atenția o bună bucată de vreme. Deși primele niveluri nu reușesc să te impresioneze peste poate, jocul cunoaște o adevărată revoluție în gameplay după momentul recuperării sabiei laser și a primelor forțe Jedi. Puzzle-urile modeste de la început devin mai complicate și mai interesante, adversarii sunt cu adevărat respectabili, iar sabia ... hmm ... sabia imprimă jocului acel ceva care te îndeamnă să fugi iute de la slujbă acasă, pentru a mai încerca câteva figuri noi ajutat fiind de forță(e). Secvențele video intermediare te fac adesea să uiți că joci și să cauți să dai sonorul mai tare, ca la orice produs Star Wars. Cel mai cool moment? Păi, ar fi duelul cu femeia lui Desann, o Dark Jediță cam sălbatecă. Convingeți-vă singuri!

## PUNCTAJ JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

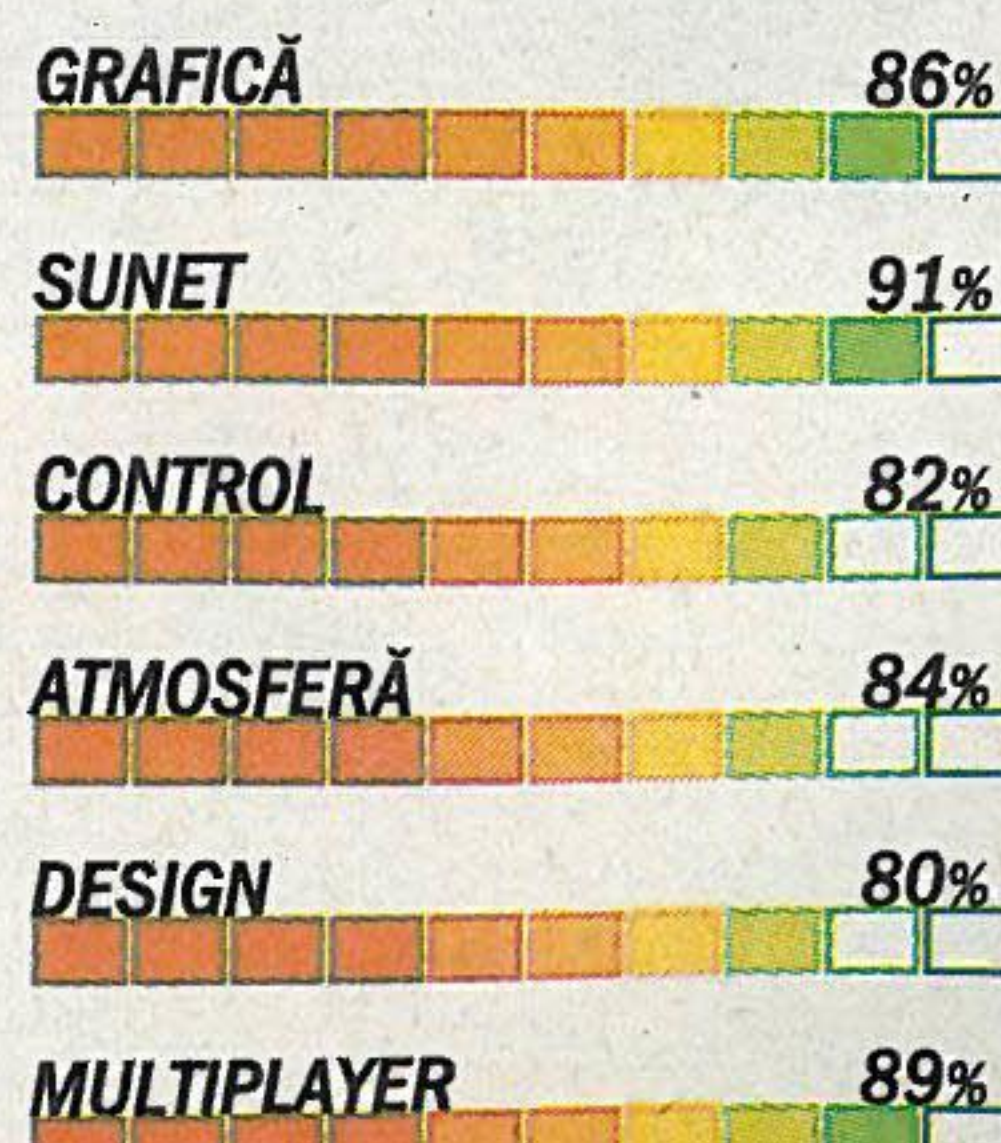
PRODUCĂTOR DISTRIBUITOR  
Lucas Arts/Raven Software Best Computers

PREȚ TERMEN  
cca. 40 USD a apărut

NECESAR RECOMANDAT  
CPU 500 MHz CPU 1.000 MHz  
64 MB RAM 256 MB RAM  
HDD: 600 MB HDD: 600 MB

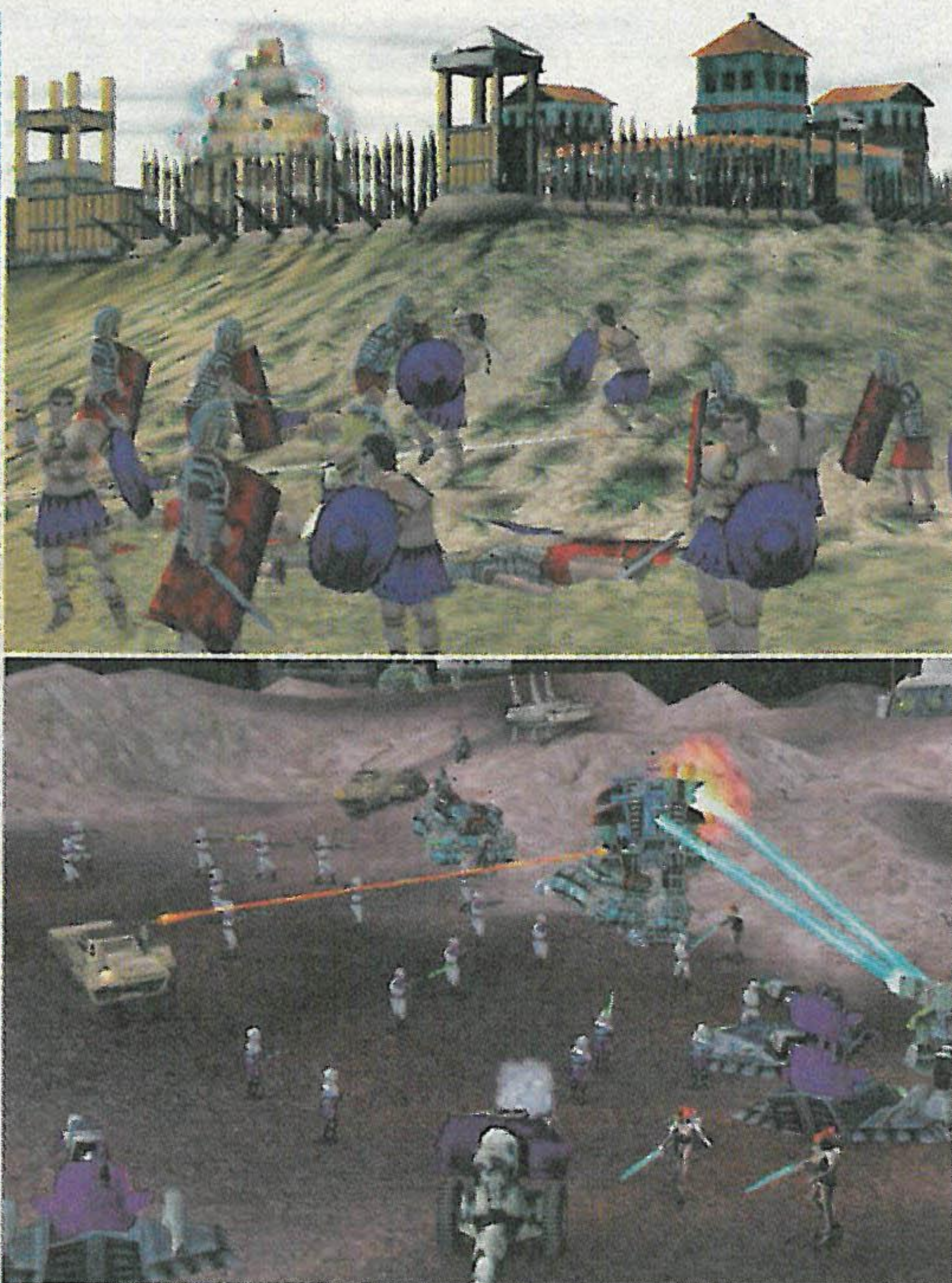
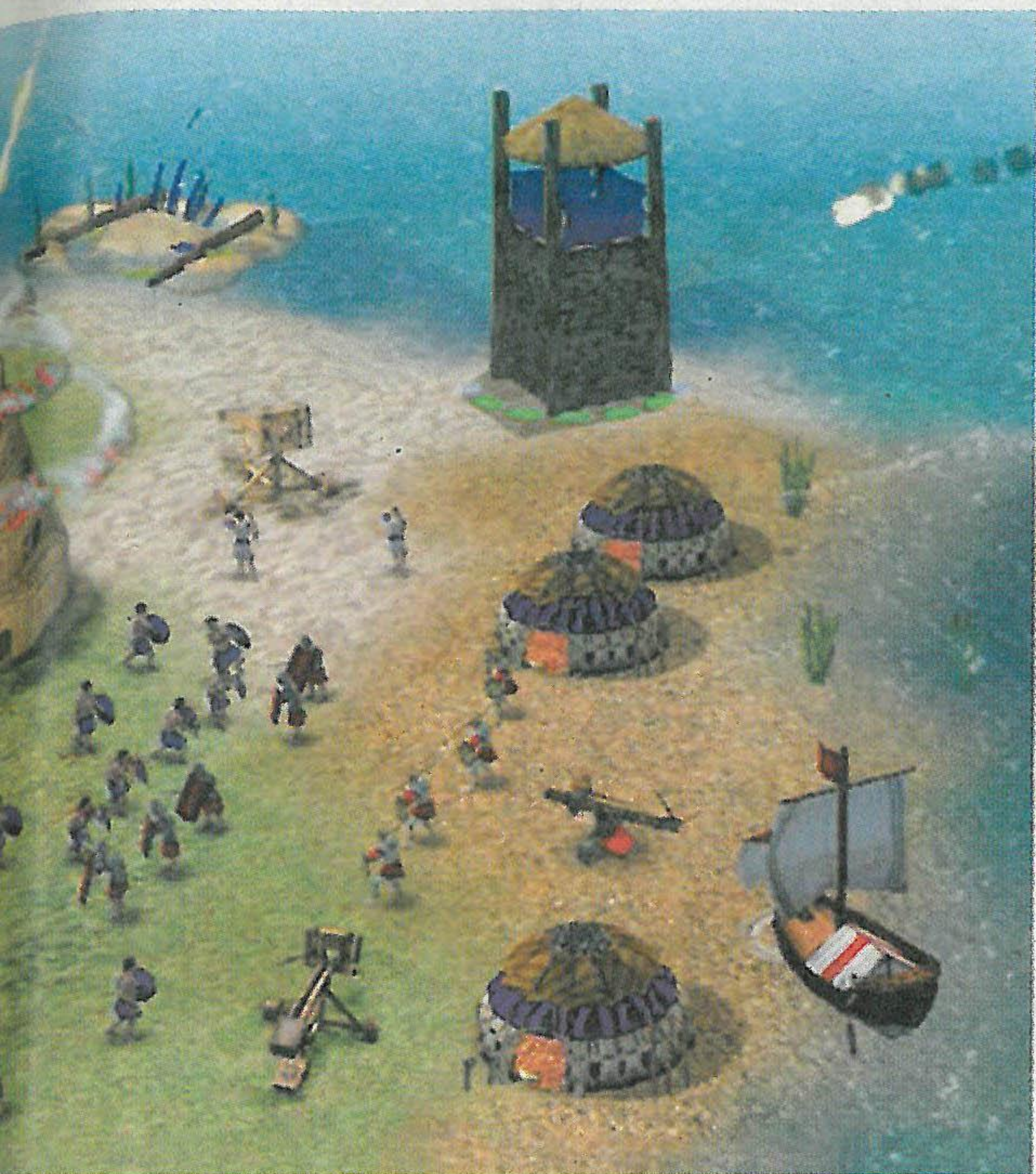
SUPORT  
OpenGL Force Feedback

MULTIPLAYER  
Single-PC 1 Rețea 32  
Internet 32  
1 jucător/pachet



90





## Empire Earth: The Art of Conquest

**S**ierra va lansa la sfârșitul acestui an un add-on pentru propriul titlu de strategie, **Empire Earth**, care va introduce noutăți interesante. Ei bine da, Sierra, satisfăcută de rezultatele obținute de jocul de bază străduiește să lanseze la sfârșitul anului în curs un expansion pentru **Empire Earth**, RTS-ul cu substrat istoric. În **The Art of Conquest**, produs de MadDoc Software vor fi incluse trei campanii noi pentru modul singleplayer, nouă unități și o nouă epocă. Din câte se pare, proiectul unui expansion era plutea de mult timp în aer, dar Sierra a așteptat răspunsul publicului pentru titlul de bază, înainte să înceapă producerea, un joc de strategie foarte delicat, atât timp cât producerea add-on-ului a demarat abia la începutul anului. Celor 14 epoci cuprinse în joc iată că li se adaugă o nouă și fascinantă aventură: spațiul!

După epoca nano, sosește o perioadă ce ține de un posibil secol 23, în care începe colonizarea sistemului solar. Această epocă va fi scena celor nouă campanii care vor

începe cu un conflict între civilizațiile Rim, cu o planetă Marte care va deține un rol marginal, dar activ. O ambientare similară va adăuga jocului noi elemente, noi unități, noi hărți, atât terestre cât și marțiene, fără să se altereze scala raporturilor introduse în restul jocului. Mijloace blindate ușoare și dune buggy futuriste se vor alătura navelor spațiale, introducând jucătorul într-un ambient complet nou și desigur incitant.

Celelalte două campanii se vor desfășura în epoci prezente: prima ne va permite să jucăm cu romanii în perioada care începe cu Republica din secolul I a.C. până la apogeul Imperiului, două secole mai târziu, una dintre perioadele cele mai interesante și vii din istoria Romei. Imperiul roman va cunoaște conflictele cu populațiile barbare, în special triburile Germanice, atât sub aspect belicos cât și diplomatic și politic. Pe cât se pare vom putea retrăi istoria din sandalele tânărului Iulius Caesar, fapt care ne va da ceva emoții.

O altă campanie introdusă va fi

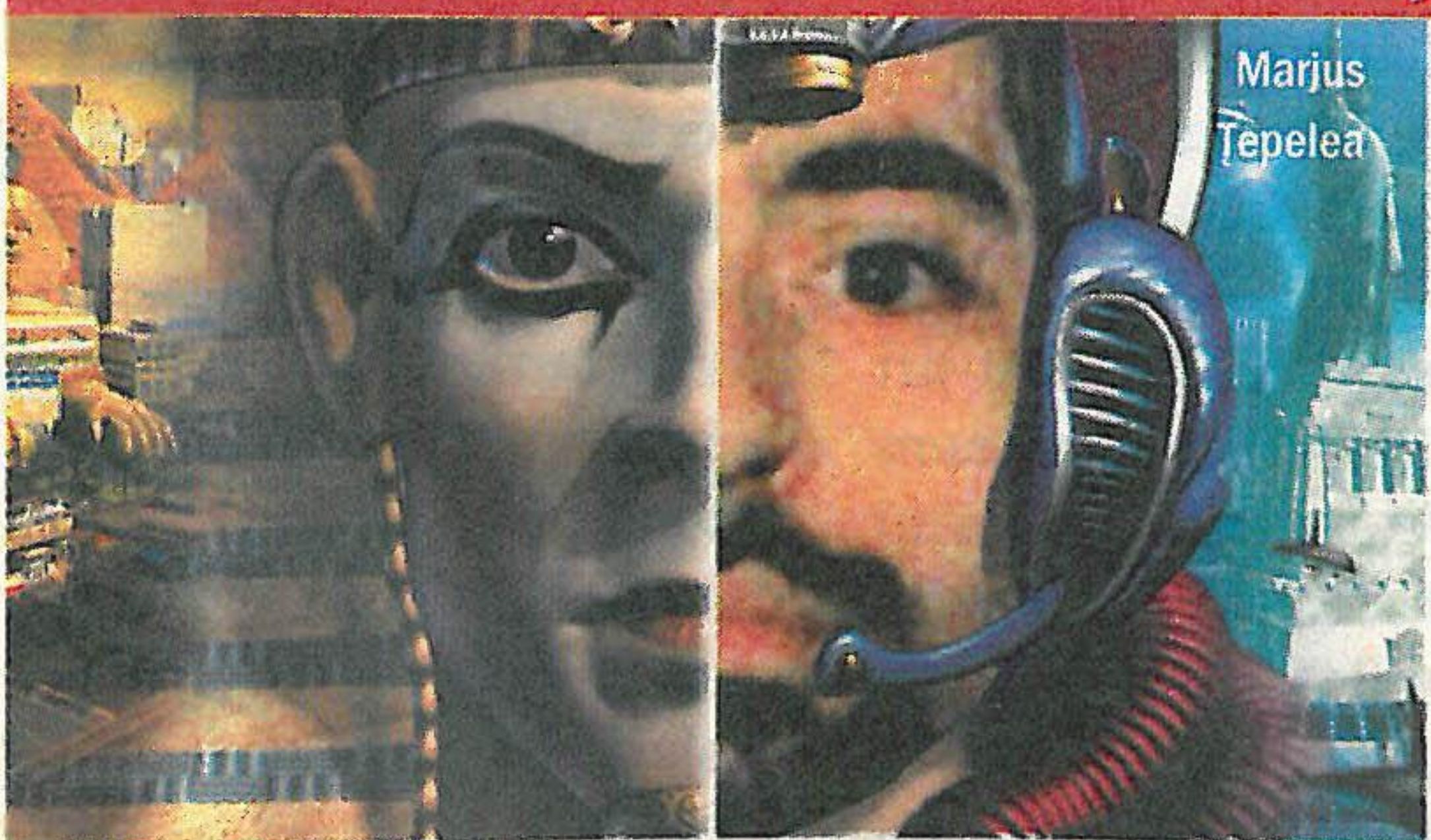
ambientată în perioada celui de-al doilea război mondial, pe frontul din Pacific, și va cuprinde bătălii istorice faimoase, ca bătălia navală de la Midway și lupte în jungla cea mai adâncă. Evident, vor fi introduse noi unități pe care le vom putea exploata pentru a porni noi bătălii și în modul multiplayer.

În Roma Antică vom dispune de legionari, cu valori de atac crescute și abilități speciale noi. În special notăm apariția senatorilor, care vor putea să transforme simpli cetățeni în legionari, evident pentru costuri de dinari prețioși. În afară de aceasta vor fi introduse alte mici, dar importante schimbări pentru fiecare din cele 21 de epoci prezente în jocul de bază, crescându-se nivelul de longevitate al jocului, făcându-l din nou apetisant chiar pentru cei care au jucat **Empire Earth** dincolo de orice limită umană! Așteptați-vă la noi forțe, noi edificii, noi unități.

Apariția lui **Empire Earth** este prevăzută toamna aceasta, așa că pregătiți-vă pentru o nouă eră de cuceriri!

CIPRIAN COROIANU

### Strategy team



Marjus Tepelea

Ciprian Coroianu



## Test

# EMPIRE EARTH

Strategie | Tactical | Simulatoare economice

## CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de strategie ale cititorilor PC Games:

- 1 **Commandos 2**  
RTT | Eidos
- 2 **Empire Earth**  
RTS | Vivendi
- 3 **C&C: RA 2 Yuri's Revenge**  
RTS | Electronic Arts
- 4 **Black & White**  
Mixaj de strategie | EA
- 5 **Battle Realms**  
RTS | Ubi Soft
- 6 **Football Manager 2002**  
Football-manager | Infogrames
- NOU 7 **Warrior Kings**  
RTS | Microids
- 8 **Wiggles**  
Strat. de constr. | Infogrames
- 9 **Starcraft**  
RTS | Blizzard
- 10 **Age of Empires 2**  
RTS | Microsoft





# Cultures 2: The Asgard's Door

După ce Bjarni și ai săi vikingi au dat o raită prin America, în prima parte a acestui joc, **de data aceasta este vizată Europa: năvălesc vikingii!** Cultures 2 este continuarea unei strategii de succes.

**C**ând vikingilor le este frică de ceva sau de cineva, înseamnă că a venit Ragnarok, adică sfârșitul lumii. Iar când este vorba de sfârșitul lumii, apare șarpele Jormunganda, învins de însuși Thor, în mitologia nordică. Șeful viking Bjarni visează că trebuie să lupte împotriva acestui șarpe, dar nu singur, îi are de partea sa pe conducătorii franci, bizantini și sarazini. Zeițele destinului îi spun bietului Bjarni că aceasta este soarta lui, să se lupte cu șarpele mitic! Îi urăm reverențios mult succes!

Astfel, începe o nouă aventură pentru Bjarni, care constă în zece misiuni, prin toată Europa.

Jucătorul trebuie să adune resurse, să construiască așezări, să facă din niște bieți neștiutori brutari meseriași, crescători de animale cu skill-uri mioritice și soldați

neînfricați. Înainte de a trece la îndeplinirea misiunilor, este importantă o bună dezvoltare economică a așezărilor. Trebuie să faci comerț cu cei care-ți sunt prieteni, să lupti împotriva dușmanului și a monștrilor sau să descoperi ținuturi încă neexplorate.

De multe ori vei privi ecranul, curios să vezi ce mai fac vikingii tăi, care au un aer comic, dar și serios. Lumea virtuală este bine animată și plină de viață, animațiile figurilor sunt bine realizate și vei descoperi mereu elemente noi. De fiecare dată când se trece la un nivel superior în construcții, se schimbă și grafica acestora.

Cultures 2 are și părțile sale mai puțin reușite, care pot plictisi în mod barbar. Uneori nu ai altceva de făcut decât să privești absent cum comerciantul duce mărfurile de la cartierul general până la extremitatea cealaltă a hărții,

cum soldații mășăluiesc până în ținuturile de graniță. Unde mai pui că aștepti mult și bine până descoperi vreun monstru suspect și fără bun-simț, care nu fusese anunțat în "breafing". Până la urmă însă, te bucuri precum Obelix și-ți freci pofticios mâinile: miami, vine ceva acțiune! Deși viteza jocului se poate modifica, ți se pare că uneori aștepti prea mult fără să se întâmple nimic captivant. Producătorii au inserat în story quest-uri mari și mici, care mai oferă niscaiva diversitate jocului, care, altminteri, ar decurge liniar, limitându-se la partea de construcție și comerț.

Câteodată însă, cei de la Funatics au sărit calul, adăugând și unele quest-uri ciudate, ca să nu spunem inutile. De exemplu, comerțul pe mare este cam greoi, ceea ce va complica fără sens lucrurile. De cele mai multe ori, aceste elemente de joc nu

afectează cursivitatea jocului și nu sunt rele în sine, dar nu se prea potrivesc cu story-ul principal.

Designerii s-au inspirat din realitatea istorică și chiar din unele filme, când au creat diversitatea jocului. Într-o pădure de lângă Nottingham, Robin Hood & Co. îți vor "cere pașaportul" și nu vei putea să treci de ei până nu vei plăti o sumă frumoasă!

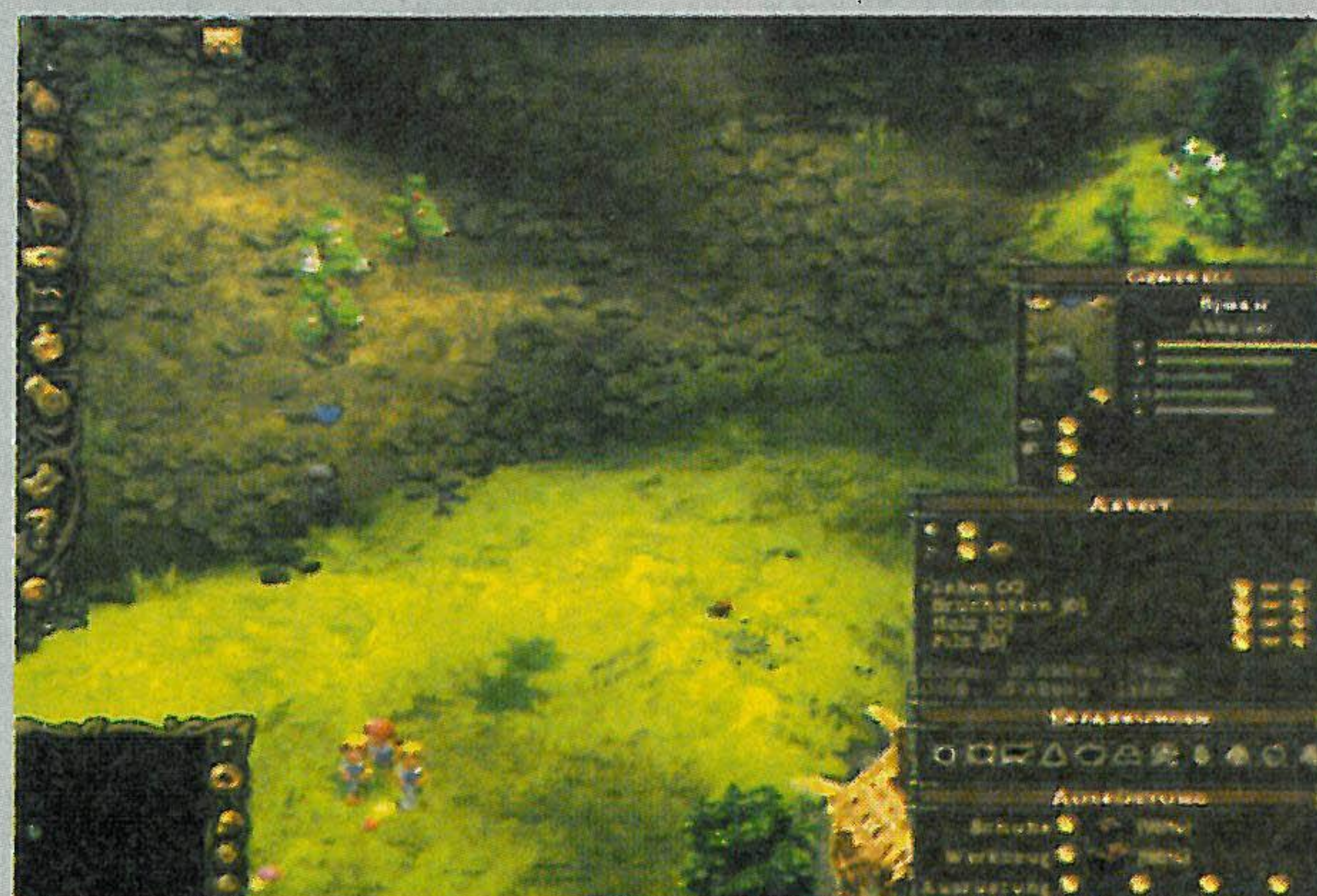
Producătorii s-au gândit să facă jocul cât mai comic, de aici și prezența acestor personaje. În principiu, Cultures 2 nu s-a schimbat aproape deloc față de predecesorul său, mai ales în ceea ce privește elementele principale. Începi cu o bază modestă, puține resurse și câțiva vikingi ignoranți. Prima grijă trebuie să fie asigurarea hranei necesare, altfel foamea va face victime. De această treabă se ocupă vânătorii și pescarii, iar după un timp





## Cariera unui olar

Sistemul economic din **Cultures 2** se bazează pe experiența acumulată într-o meserie, după motto-ul "learning by doing". Iată cum un strângător de lut se transformă într-un meșter olar.



Dintr-un simplu civil, Bjorn devine un țaran care strânge lut, îl vom specializa în această direcție.



După ce Bjorn are destulă experiență, îl trimitem în proaspăt construita olărie, pentru a face cărămizi din lut.



După ce Bjorn s-a specializat în continuare, el poate să fabrice și țigle. Pentru această constructorii i-au făcut o altă olărie, de nivelul 2.



Acum Bjorn poate fi numit cu adevărat meșter olar. În olăria de nivel 3 el produce vase pentru gospodării.

vor intra în scenă fermierii, morarii și brutarii. După ce vei avea destulă hrană, nimeni nu va mai rămâne flămând, ba vor apărea și bericile, atât de dragi vikingilor... și nu numai! Clădirile nu sunt disponibile toate de la început, ele apar în joc pe măsura calificării profesionale a omuleților tăi. Dacă fermierul a reușit să cultive și să recolteze o anumită cantitate de grâne, el poate deveni morar, iar constructorii îi pot clădi o moară. Arborele tehnologic explică cum se leagă anumite meserii și mărfuri între ele.

prin iarbă. Ai nevoie de cât mai mulți cărauși, pentru ca lanțul economic să funcționeze perfect. Atât despre partea economică din **Cultures 2**.

Firește că jocul nu constă doar în misiuni pașnice. Pentru a nu fi făcut de râs pe plan militar, vei avea nevoie de cel puțin o cazarmă, iar atelierele trebuie să fie setate pe producția de arme. Fierarul va produce săbii, platoșe și armuri, tâmplarul va face sulite de lemn, țesătorul va fabrica ținută de război. Druidul va produce în coliba alchimistului anumite băuturi,

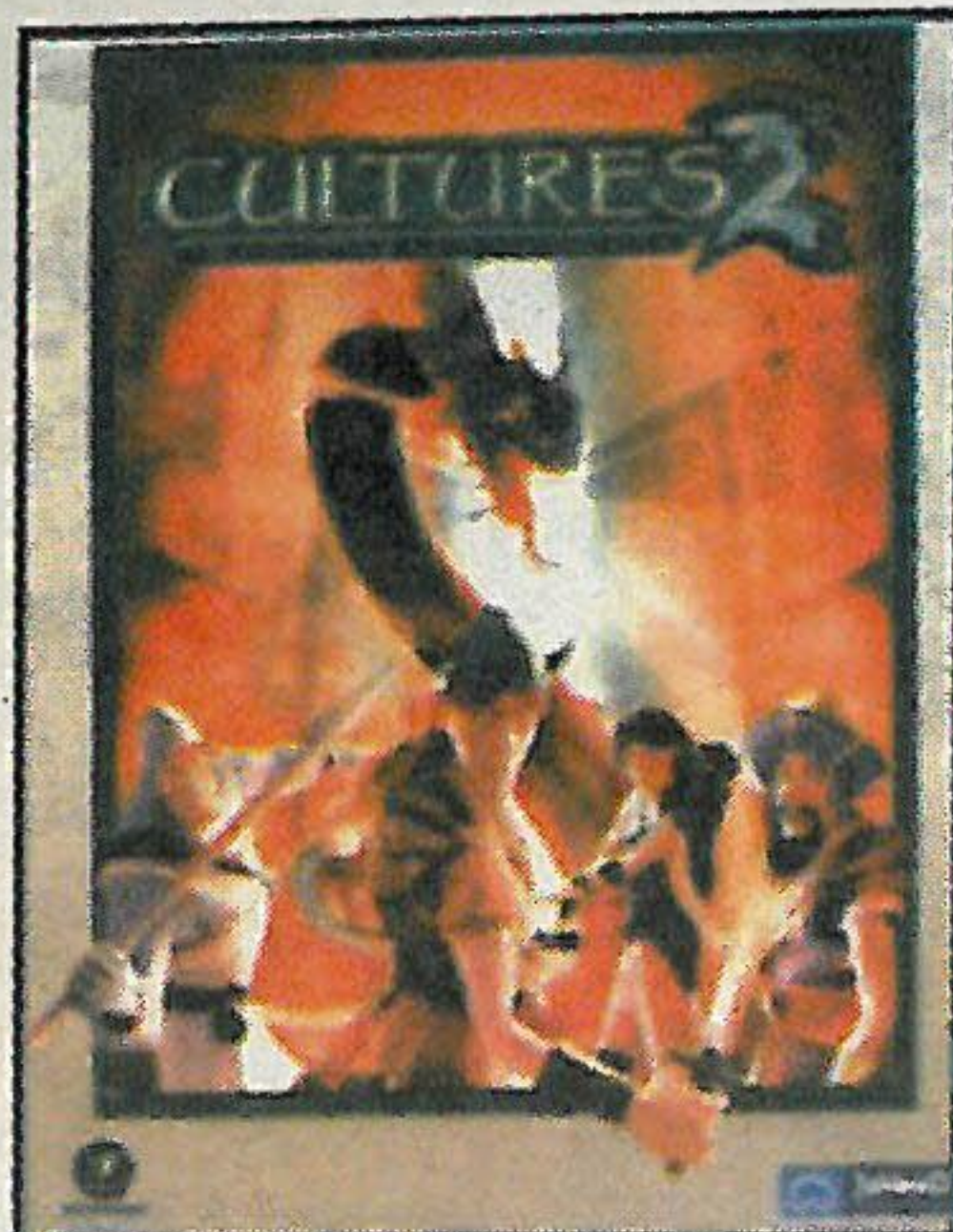
**Designerii s-au inspirat din realitatea istorică și chiar din unele filme când au creat diversitatea jocului.**

După ce toți sunt cu burdihanele pline, pune-i să producă diferite mărfuri, pentru ca tribul lui Bjarni să fie mulțumit pe deplin. Casele au nevoie de mobilă, veselă, ulei, pantofi, unelte de lucru necesare fiecărui meseriaș ș.a. Până aici ai construit aproape toate clădirile disponibile. Mai ai însă de făcut câteva lucruri, pentru a înfrumuseța așezarea și a avea vikingi din belșug: mai o potecuță între case, mai un izvorăș, mai o lipeală între Bjarni și tanti Frida, și vei vedea apoi câțiva Bjarni mititei zburdând

poțiuni, folositoare soldaților în timpul luptelor, care le redau acestora curajul și sănătatea. Vei observa că latura militară papă multe resurse și costă la fel de mult. De aceea, în aproape toate misiunile, vei decide ce drum e de urmat: unul pașnic și cu capul plecat (vei plăti tribut) sau unul războinic, iar armele vor zăngăni.

Înainte de a construi ceva, vei avea nevoie de resurse, lemn, piatră, lut, care vor fi adunate de țăranii culegători. Nu ai nevoie de clădiri speciale pentru a strânge





## TESTCENTER

### Cuprins & caracteristici

- 4 conducători cunoscuți
- 4 popoare (vikingii, francii, bizantinii, sarazinii)
- campanie cu 10 misiuni
- 18 hărți multiplayer
- 52 clădiri
- noi mijloace de transport (corăbii, care cu boi)

### Cifre & fapte

Gen:	Strategie de construcție
Jocuri asemănătoare:	Settlers 4, Nations 2, Wiggles
Producător:	Funatics
De același producător:	Cultures 1, Catan: The First Island
Publisher:	Jowood
Site oficial:	www.cultures2.de
Site-ul publisherului:	www.jowood.de
Site-ul producătorului:	www.funatics.de
Recomandarea de vârstă:	nu există limită de vârstă
Termen:	a apărut
Preț:	cca 36,7 USD
Conținutul pachetului:	1 CD, manual
Durată medie de joc:	cca 50 ore

### În comparație

#### GRAFICĂ

	Wiggles	The Settlers 4	Cultures 2: The Asgard's Door
Bogăția detaliului în lumea jocului	90	79	79
Bogăția detaliului la obiecte	73	74	84
Multitudinea în joc	87	84	83
Animățiile obiectelor	78	65	78
Efecte	92	75	75
	81	61	60

#### SUNET

	Wiggles	The Settlers 4	Cultures 2: The Asgard's Door
Muzică	79	80	81
Efecte de sunet	68	82	71
Voci / Comentariu	78	72	75
	82	73	81

#### CONTROL

	Wiggles	The Settlers 4	Cultures 2: The Asgard's Door
Confortabilitate / Navigare	89	72	82
Precizia controlului	88	71	76
Vedere largă / Perspectivă	90	91	92
	79	85	85

#### ATMOSFERĂ

	Wiggles	The Settlers 4	Cultures 2: The Asgard's Door
Captivant / Surprize	87	69	82
Apropierea de realitate / Credibilitatea	78	63	76
Story / Dialog / Comentariu	82	84	86
Înscenarea	90	67	82
	89	69	79

#### DESIGN

	Wiggles	The Settlers 4	Cultures 2: The Asgard's Door
Complexitate / Profundimea jocului	83	80	80
Ușor pentru începători	85	80	81
Balansul între gradele de dificultate	69	64	85
A.I.	80	62	82
Inovații	70	78	71
	86	55	65

#### MODUL MULTIPLAYER

	Wiggles	The Settlers 4	Cultures 2: The Asgard's Door
Atractivitatea modului	-	69	74
Interactivitatea cu coechipierii / adversarii	-	75	78
Possibilitățile meniului	-	76	76
	-	78	67

### Pro & Contra

- + Lumea de joc și figurile sunt detaliate.
- + Sunt posibile rezoluții foarte mari.
- + Fiecare popor are o altă grafică.
- Doar unul dintre cele trei niveluri de zoom e folositor, cel din mijloc.

- + Voci profesionale.
- + Multe sunete ambientale.
- Muzica e plictisitoare.

- + Are hotkeys pentru toate funcțiile importante.
- + Sunt prezentate date relevante permanent.
- Meniul e parțial supraincârcat; comerțul maritim e greoi.

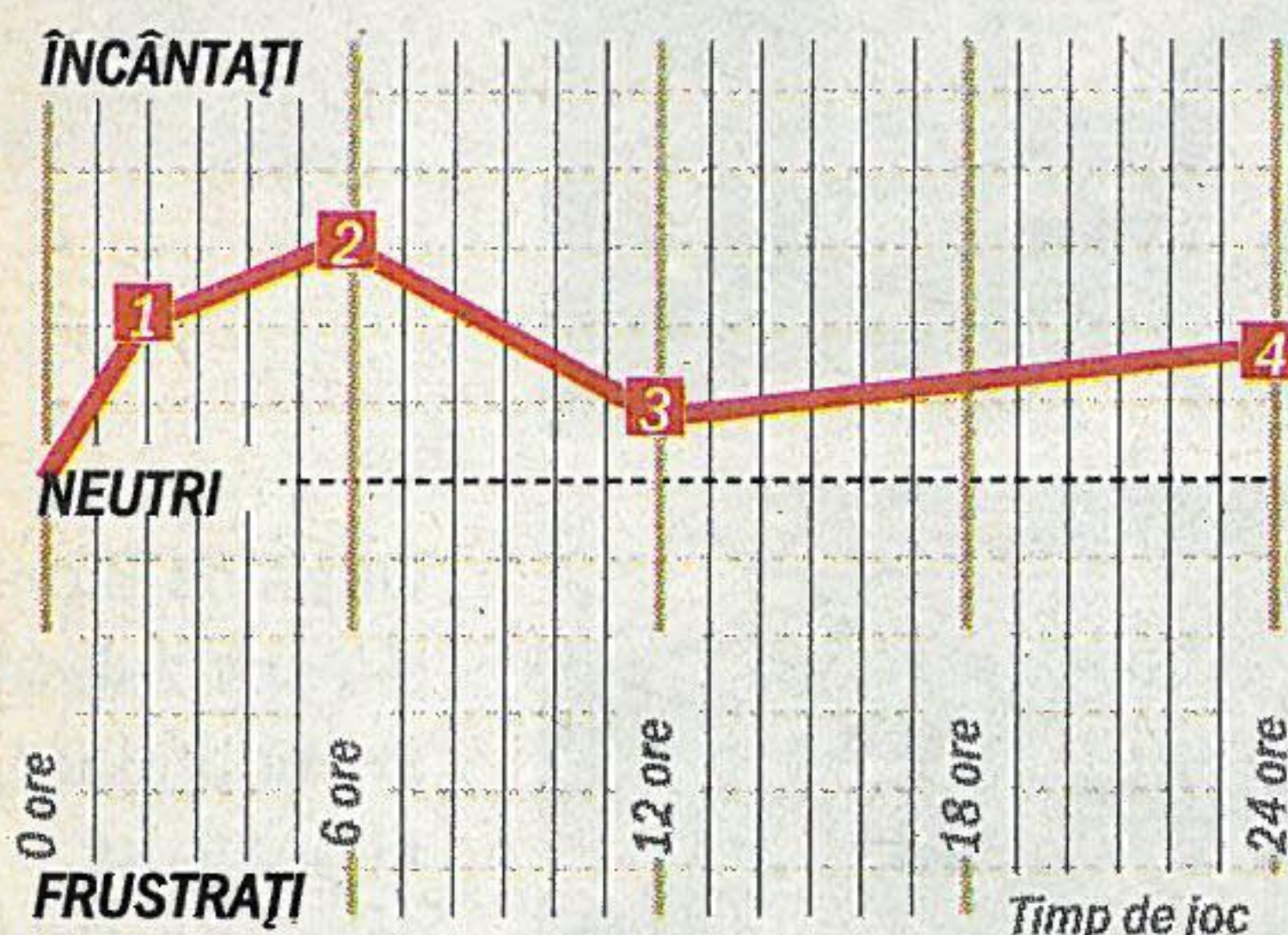
- + Story original cu multe schimbări și figuri istorice.
- + Multe maxi și mini quest-uri.
- + Vikingii au propria personalitate.

- + Misiunile pot fi rezolvate militar sau pașnic.
- + Sistemul de construcție, de meserii și de comerț e logic.
- + Scrisori ce permit construirea imediată de clădiri.
- Hărțile prea mari conduc la timpi morți.

- + Moduri de joc antrenante, precum Capture the Cow.
- + Hărțile din singleplayer se pot juca și în multiplayer.
- Apar probleme de performanță dacă se joacă între mai mult de patru.

LEGENDĂ  
■ Mai slab decât jocurile luate în comparație  
■ Mai bun decât jocurile luate în comparație

### Graficul motivației



1 Începătorii sunt ajutați de excelentul tutorial.



2 Quest-urile oferă diversitate, producția mărfurilor merge înainte, iar pofta de joc crește.



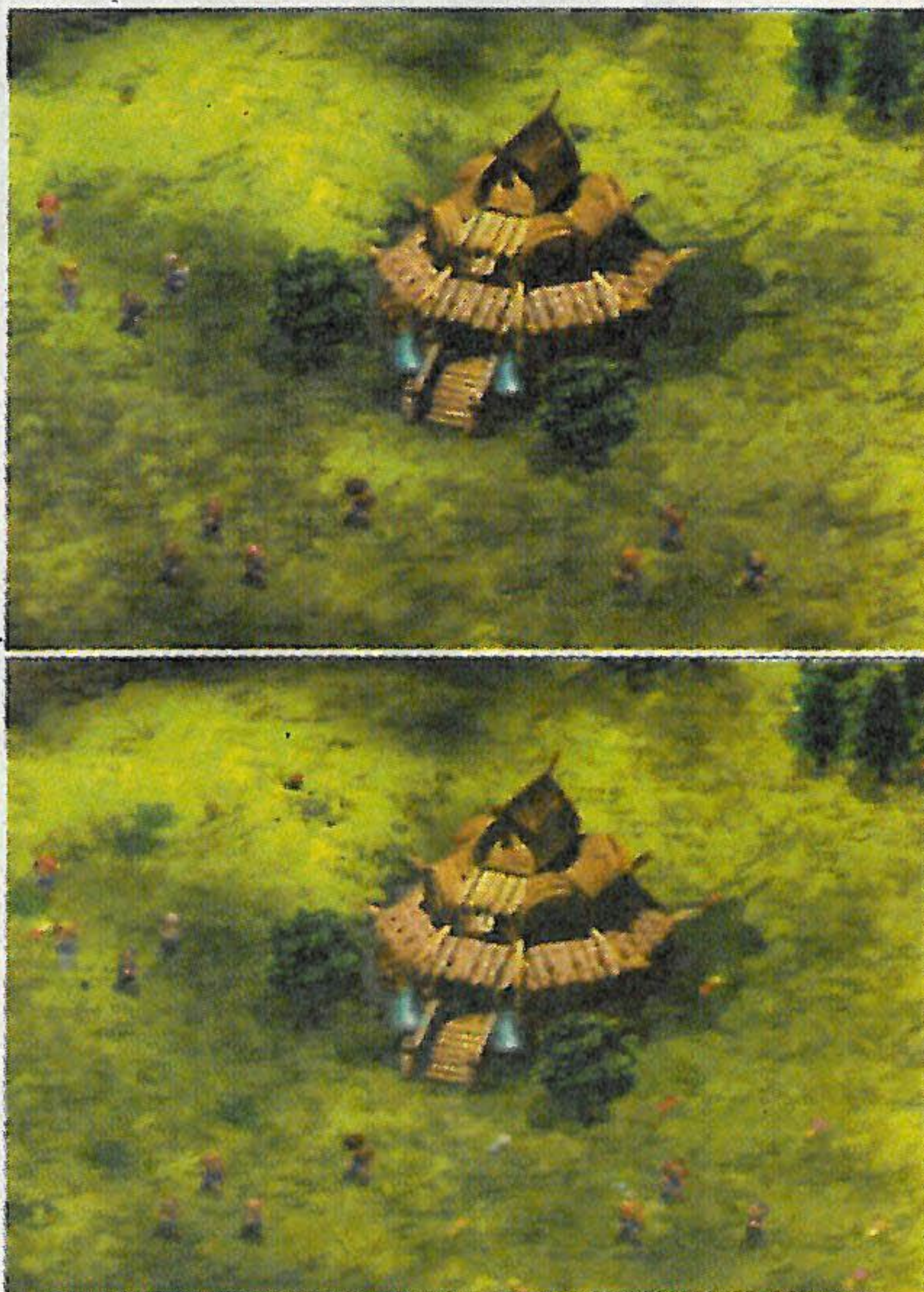
3 Enevează timpul de așteptare, mărimea hărților.



4 Story-ul și posibilitatea de a conduce efectiv viața vikingilor motivează.

### Verificarea sistemului

Tipic pentru jocuri 2D, precum **Cultures 2**: procesorul trage din greu, în timp ce placa grafică nu are prea multe de făcut. O TNT 2 ajunge cu vârf și îndesat. Pentru cei ce nu prea au loc destul pe hard, recomandăm modificarea rezoluției, setarea la minimal details, deși memoria și procesorul sunt cele care duc greul. Durerile de cap coboară sub un CPU de 500 MHz și 128 MB RAM.



MINIMAL DETAILS

MAXIMAL DETAILS

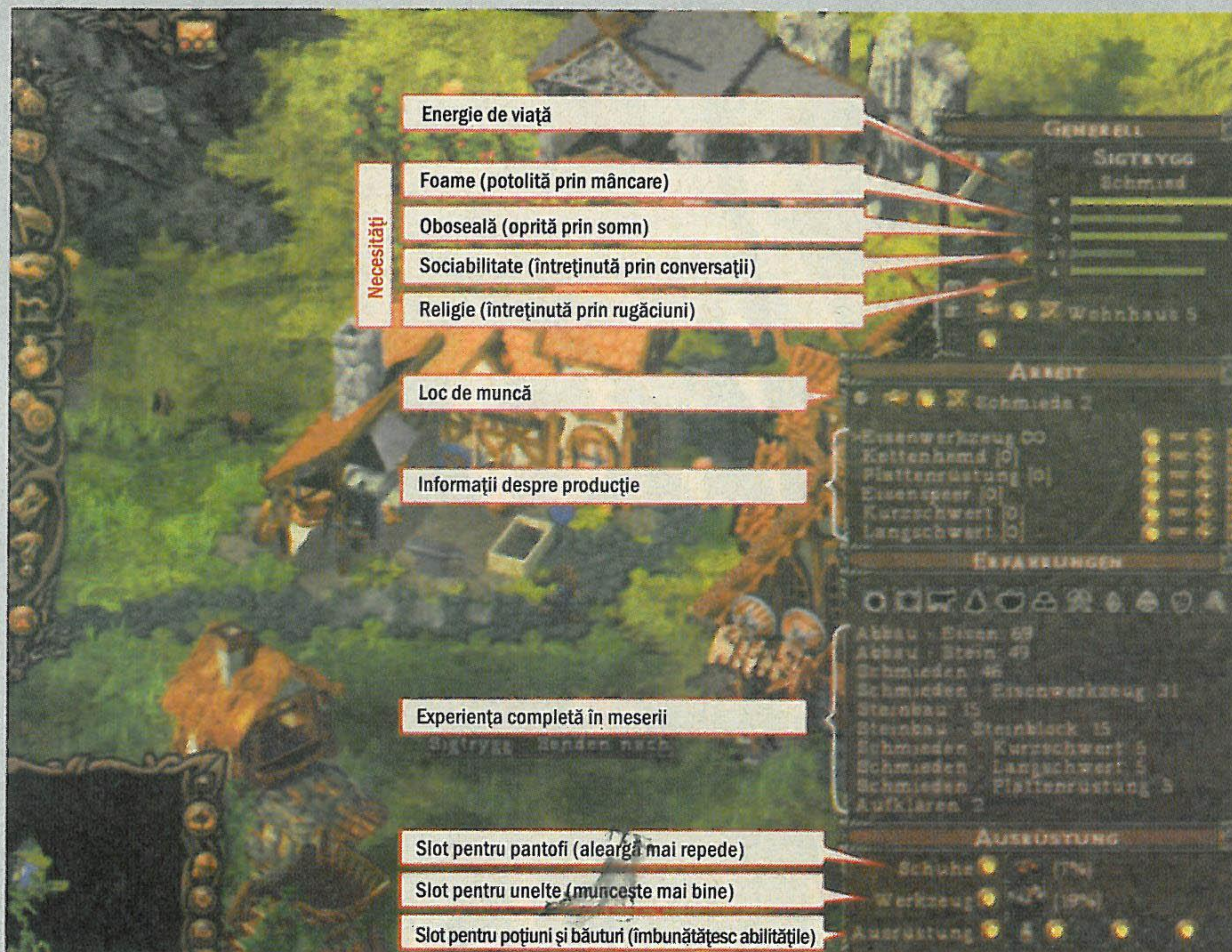
LEGENDĂ ■ Tehnic imposibil ■ Nerecomandat ■ Acceptabil ■ Optim

	640 x 480				800 x 600				1.024 x 768			
TNT2 Ultra												
Geforce256												
Geforce2 MX												
Kyro II												
Radeon 32 DDR												
Voodoo 5												
Geforce2 GTS												
Geforce2 Pro												
Geforce2 Ultra												
Geforce3												
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra												
Geforce256												
Geforce2 MX												
Kyro II												
Radeon 32 DDR												
Voodoo 5												
Geforce2 GTS												
Geforce2 Pro												
Geforce2 Ultra												
Geforce3												



## Un viking în detaliu

Vikingii tăi au personalitate proprie și anumite nevoi, de care trebuie să ai grijă. Iată aici la ce trebuie să fii atent.



### OPINIE

CIPRIAN COROIANU



Lăsând la o parte câteva peisaje mai deșertoase și micile greșeli, **Cultures 2** e o strategie de construcție de recomandat.

Ajung la cea de-a doua misiune și mă bucur: în loc de faza de construcție prelungită, reușesc să ridic clădirile de bază cu micile scrisori găsite în lădiță. De ce nu pot face asta în toate misiunile? De ce sunt hărțile atât de gigantice, atât timp cât așezările sunt foarte compacte, grație pieselor de construcție și economice bine gândite, iar 95% din hartă nu este folosită deloc? De ce nu pot să le comand cărăușilor mei ce mărfuri să transporte mai întâi? Acestea sunt doar câteva întrebări pe care ți le-ai pune după doar câteva ore de joc, însă nu sunt semnificative: sunt nimicuri care nu împiedică jocul luat summa summarum să se ridice pe cele mai înalte piscuri ale punctajului. Story-ul campaniei este drăguț însă destul de obișnuit, iar din cea de-a patra misiune ai deja toate clădirile posibile. Totuși, vei juca cu plăcere mai departe, vei face comerț, vei lupta și vei căuta cele mai bune amplasamente ale clădirilor: vei înțelege că joculețul ăsta îți va asigura multe ore de distracție.

resurse, adunarea lor depinde doar de raza de acțiune a culegătorilor. Resursele pot fi prelucrate mai târziu, obținându-se mobilă, scânduri, veselă ș.a. Fără cărămizi, marmură și țiglă, nu este posibilă construirea noilor tipuri de clădiri, care au un grad mai mare, corespunzător gradului de specializare al meseriașului care lucrează acolo. Drumurile construite între diversele clădiri vor scurta enorm ciclul de producție, iar cărăușii se vor mișca mai repede. O noutate ar fi palisadele, care pot împrejmuia complet așezările.

Ele nu sunt obligatoriu de construit, dar sunt foarte utile în timpul misiunilor militare sau în multiplayer.

Controlul se face în principal cu mouse-ul, deși există hotkeys pentru principalele funcții de control. Un clic dreapta asupra unui viking va deschide o fereastră, unde vei vedea informații despre persoana în cauză, nevoile sale, abilități, experiență ș.a. Ai acces și la diverse statistici, care îți vor da o idee despre balansarea potrivită a lucrurilor. Sistemul de comerț este cel mai nereușit și e greu de controlat.

Comerciantul are la dispoziție carul cu boi, cu ajutorul căruia poate transporta multe mărfuri. Transportul pe mare se face cu ajutorul corăbiilor. Catapultele sunt foarte eficiente în luptă, în câteva secunde pot distruge o clădire inamică. **Cultures 2** lasă impresia unui joc echilibrat, poate prea ordonat, deși are și părți mai puțin reușite. Strategii vor putea petrece oarece timp alături de vikingii simpatici ai lui Bjarni.

### PUNCTAJ CULTURES 2: THE ASGARD'S DOOR

**PRODUCĂTOR** Funatics  
**DISTRIBUTOR** Jowood

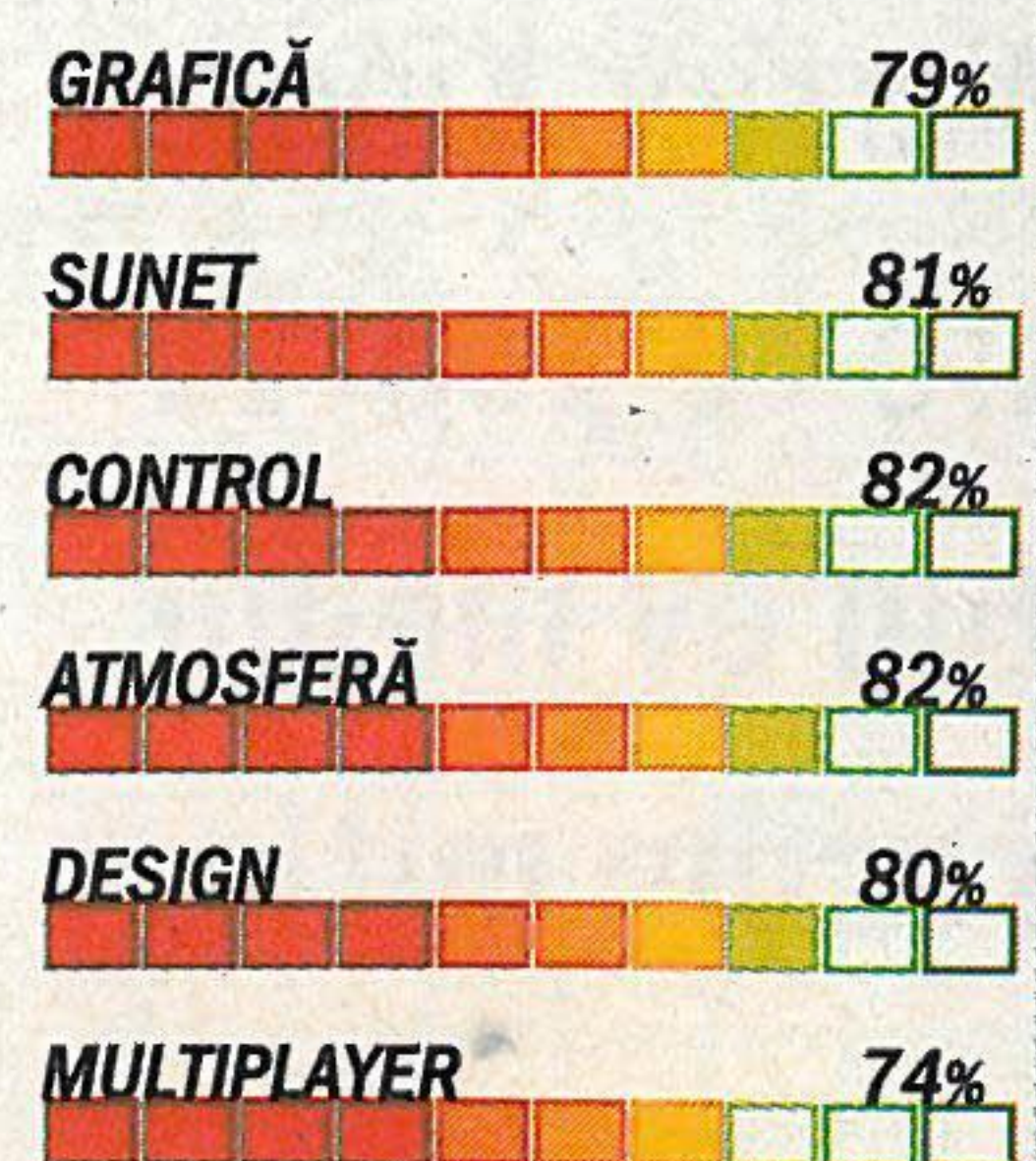
**PREȚ** cca 36,7 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 450 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 700 MB  
**RECOMANDAT** CPU 1.000 MHz  
256 MB RAM  
HDD: 700 MB

**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet 6  
1 jucător/pachet

84



### OPINIE

MARIUS TEPELEA



**Cultures 2** își are grupul său de fani, care au așteptat apariția lui cu nerăbdare. În mare, jocul nu dezamăgește, oferă strategie pură și umor.

De la început te atachezi de omuleții plini de viață, care abia așteaptă să te îngrijești de ei. Hărțile sunt destul de mari, nu vei avea resurse să le explorezi sau să le colonizezi așa cum ai dori. Story-ul este drăguț, dar oferă diversitate doar prin rezolvarea miniquest-urilor. Grafica extrem de detaliată surprinde plăcut privirea. Poate apărea monotonia, deoarece din misiunea a patra poți construi toate tipurile de clădiri, dar plictiseala e alungată de complexitatea jocului: construcție, strategie, comerț, lupte, puțin sims, accente comice. Deși unii nu vor vedea nici o diferență față de **Settlers 4**, **Cultures 2** oferă multe ore de distracție și relaxare.



## ARHANGHELUL

Cea mai puternică unitate a creștinilor este arhanghelul, care poate fi obținut prin rugămini adresate lui Dumnezeu.

# Warrior Kings

Bine ai venit în lumea creștinilor, a îngerilor buni, a celor răi și a mașinilor de război infernale! Scene din Apocalipsă? Nicidecum! Este Warrior Kings, care **te poartă într-un ev mediu oarecum mitic.**

**D**acă firme tradiționale precum Westwood sau Blizzard încep să-și realizeze strategiile în 3D, firme mai tinere le urmează respectuos exemplul. Vremurile în care jucătorul depindea de poziția fixă a camerei, care îi oferea doar o perspectivă Bird Eye au trecut. Branșa strategilor știe că ai nevoie și de altceva pentru a realiza un joc remarcabil, nu numai de o grafică reușită și de o funcție utilă și practică a camerei, eventual și de un zoom bun. Acel ceva este un story atractiv, tot mai rar azi, care să captiveze jucătorul, cum a fost cel din **Battle Realms**.

În **Warrior Kings**, personajul principal este Artos, un tânăr nobil, care a văzut cu ochii săi cum tatăl său a fost gonit de pe terenurile sale de o sectă obscură a răului care va pune stăpânire pe fostele posesiuni. La început, Artos pleacă din ținuturile natale

unde departe, pentru a învăța arta războiului, în vederea reîntoarcerii și a răzbunării. După mulți ani, eroul se întoarce acasă pentru a răzbu-  
na moartea părintelui său și a-și elibera ținuturile. Artos face parte din grupul eroilor carismatici pe care îi întâlnim tot mai des în ultimele RTS-uri. Ei au abilități speciale,

**Warrior Kings îmbină circa 80 de variații** ale principiilor clasice de strategie.

uneori chiar magice, sunt adevărate modele pentru luptătorii proprii și au un rol foarte important în povestea jocului.

Artos are un rol aproape hotărâtor în economia misiunilor. Dacă se întâmplă ca trupele eroului tău să fie distruse, acesta poate oricând să străbată satele libere și, grație carismei sale, va fi urmat de locuitorii acestora. Țăranii din

satele libere pot fi trimiși pe câmp și în pădure, pentru a strânge hrana și lemnul necesare. Cu ajutorul acestor resurse funcționează latura economică în **Warrior Kings**, iar dacă ea merge bine, vei putea încropi o armată bună, cu ajutorul căreia vei câștiga latura militară a misiunilor. Cine vrea să aibă și clădiri

specializate le va putea obține prin exploatarea minereurilor și comerț, în urma cărora se vor aduna în vistierie bani frumoși.

În general, jocurile de strategie se desfășoară după clișeele clasice ale RTS-urilor: se adună resurse, se strânge o armată, care va fi antrenată bine, iar apoi adversarul va fi anihilat. **Warrior Kings** iese





## ȚĂRANUL E PE CÂMP

Un țaran asigură hrana pentru doi cavaleri. O bogată economie agrară e absolut necesară.



## BINE PĂZITE

Chiar și pe timp de pace așezările trebuie să fie bine păzite față de barbari.

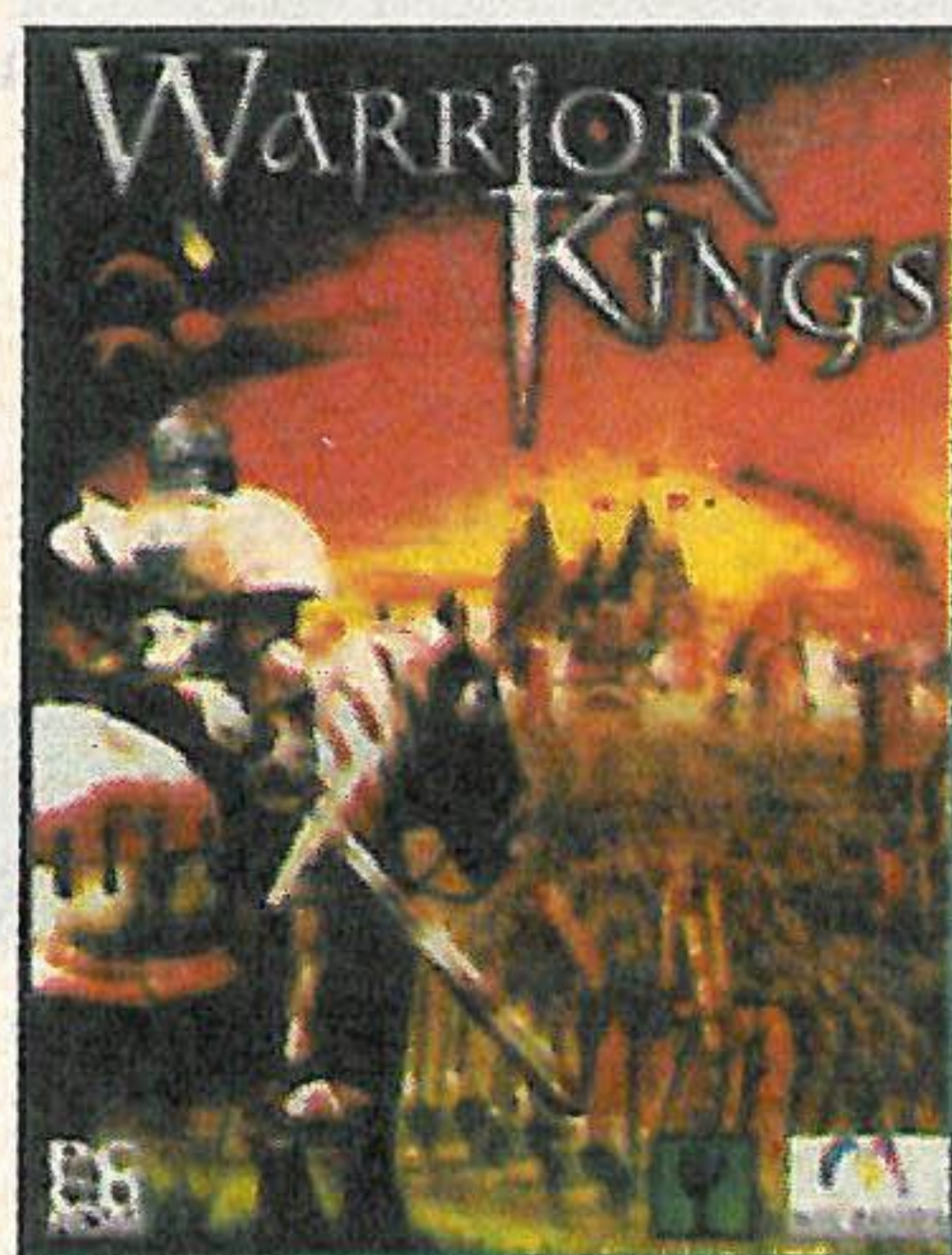
destul de mult din aceste tipare și îmbină circa 80 de variații ale principiilor clasice de strategie, ele putând fi combinate de-a lungul a 22 de misiuni. Într-una din primele misiuni va trebui să faci în așa fel, încât câteva sate să-ți devină vasale, printr-o supraabundență a hranei și păzirea de atacurile exterioare. Satele libere vor fi primele văzute pe hartă, în timp ce triburile războinice

vor fi vizualizate doar când se ajunge pe teritoriul lor.

Misiunile sunt strâns legate de story, iar detaliile următoare vin pe măsură ce se îndeplinesc anumite puncte: ridicarea unei clădiri, descoperirea și ocuparea unei regiuni, ducerea la bun sfârșit a unui quest. Partea următoare a unei misiuni poate fi un alt quest, care este introdus printr-o secvență video intermediară. Poți

avea surpriza să nu fie un quest pașnic, ci să năvălească asupra armatei tale o hoardă de monștri. Acest sistem de prezentare treptată a părților unei misiuni, asemănător oarecum celui din **Europa Universalis II**, are avantajele sale, chiar dacă poate părea ciudat: în timp se țese frumos firul unei adevărate povestiri, care poate fi influențat și chiar schimbat de acțiunile tale, iar

misiunile devin variate și antrenante, nu plictisesc. Un mic dezavantaj ar fi pentru strategii obișnuiți să se ocupe de toate, încă de la început: ei vor fi tentați să construiască ab initio toate clădirile importante, iar printr-o întâmplare norocoasă, cu ajutorul a puține trupe, se poate îndeplini misiunea destul de repede, pierzându-se liniaritatea și diversitatea. Vei observa că, în



## TESTCENTER

## Cuprins &amp; caracteristici

- 22 misiuni
- 80 combinații posibile
- 27 tipuri clădiri
- 94 tipuri unități
- 4 formații
- cinci direcții de dezvoltare tehnologică
- cinci finaluri alternative ale povestirii principale
- lume medievală și magică

## Cifre &amp; date

Gen:	RTS	Cel mai bun fansite:	<a href="http://www.pagans.cjb.net">www.pagans.cjb.net</a>
Jocuri asemănătoare:	BattleRealms, Emperor: Battle for Dune	Recomandarea de vârstă:	nu există limită de vârstă
Producător:	Black Cactus Games	Termen:	a apărut
Site oficial:	<a href="http://www.warriorkings.com">www.warriorkings.com</a>	Preț:	cca. 35 USD
Site-ul publisherului:	<a href="http://www.jowood.de">http://www.jowood.de</a>	Conținutul pachetului:	1 CD, manual
Site-ul producătorului:	<a href="http://www.blackcactus.com">www.blackcactus.com</a>	Durată medie de joc:	cca. 35 ore

## Verificarea sistemului

**Warrior Kings** e destul de pretentios în ceea ce privește cerințele hardware. La maximal details și procesoarele puternice încep să asude. Vinovate ar fi multe detalii din lumea virtuală. Toate obiectele sunt redate foarte detaliat.

La această supra-detaliere trebuie să renunți, pentru a obține cursivitate în joc.

În setările grafice redu Texture Depth, închide Bump Mapping și dezactivează sistemul de redare a umbrelor. Verifică dacă ai instalate cele mai noi drivere, pentru a evita eventualele conflicte de sistem și întreruperile.



MINIMAL DETAILS

MAXIMAL DETAILS

LEGENDĂ Tehnic imposibil Nerecomandat Acceptabil Optim

	640 x 600					1024 x 768					1.152 x 864							
TNT2 Ultra																		
Geforce256																		
Geforce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
Geforce2 GTS																		
Geforce2 Pro																		
Geforce2 Ultra																		
Geforce3																		
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra																		
Geforce256																		
Geforce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
Geforce2 GTS																		
Geforce2 Pro																		
Geforce2 Ultra																		
Geforce3																		



# Inchizitor sau anticrist

Independent de desfășurarea jocului, jucătorul optează pentru una dintre cele cinci dezvoltări tehnologice, alegerea fiind ireversibilă.



## Drumul credinței

Cu ajutorul cavalerilor cruciați, al arhanghelilor și cu sprijinul lui Dumnezeu, acest drum aduce aminte de evul mediu. Unitățile sunt relativ scumpe, dar bine balansate. Începătorii vor avea puține probleme, dacă au această opțiune.

## Drumul credinței îmbinat cu tehnologia

Cine nu are încredere doar în Dumnezeu poate construi și arme care trag la distanță. Fiindcă sunt necesare de două ori mai multe clădiri, investițiile pentru această variantă sunt foarte mari.

## Drumul tehnologiei

Mașinile de război ale evului mediu sunt prea scumpe pentru a dota o armată doar cu ele. Dacă se pierde o mașinărie, automat se pierd și mulți bani.

## Drumul păgânismului îmbinat cu tehnologia

Alegând păgânismul, ai parte și de monștri agili, ieftini, la fel de buni ca mașinile. Sunt necesare de două ori mai multe clădiri.

## Drumul păgânismului

Ca păgân se poate apela la creaturile întunecate ale iadului, care sunt scumpe. Unitățile standard sunt canonierii, ieftini. Acest drum are o balansare neobișnuită, dar necesară.

practică, terminarea unei misiuni în câteva zeci de minute e aproape imposibilă, deoarece adversarul își va dezvolta cât de mult propriile cetăți și armate, va fi mai bine poziționat pe hartă și se va îngriji apoi doar de hărțuirea și anihilarea trupelor tale.

Jucătorul are multă libertate în **Warrior Kings**. Rezolvarea anumitor misiuni depinde de fracțiunea atacată și de posibilitatea oferirii unei retrageri onorabile adversarului. Dacă ai ales să fii de partea forțelor lumii și a cavalerilor creștini, nu mai poți construi în cursul următoarelor misiuni clădiri ale forțelor întunecate. În acest caz, cavalerii cruciați și arhanghelii sunt cele mai puternice unități. Cealaltă

tabără și opțiune ar fi forțele păgâne, care aduc pe câmpul de luptă monștri. În sfârșit, Renașterea se bazează pe mașini de luptă și este amestecată parțial cu păgânătatea și creștinismul.

Există cinci dezvoltări tehnologice diferite, care aduc în joc diversitatea tactică. Dacă joci de partea Renașterii, va trebui să investești mult timp și resurse în producerea unităților, care vor acumula experiență în taberele de antrenament. Pierderile suferite în luptă vor fi însă greu de înlocuit. Ca păgân, vei trimite în luptă o hoardă de monștri, care nu costă mult, deci nu rentează un antrenament lung. Unitățile speciale vor avea un cuvânt greu de spus

doar în ultimele misiuni. La început, sunt suficiente câteva gospodării țărănești și cazărmi, mai târziu vei avea nevoie de 27 de tipuri de clădiri, care pot produce 94 de unități diferite.

Construirea unităților e o treabă destul de grea în **Warrior Kings**. Pentru a construi o unitate nu e de ajuns un clic prin meniul de construit, ci trebuie să alergi pe hartă după clerici sau să găsești chiar clădirile în cauză, pentru a le da comanda dorită. Din cauza controlului, vei pierde bătălii importante, dar și din cauza graficii și a perspectivei oferite de cameră. Uneori, vei distinge cu greu o unitate față de cele vecine, datorită bug-urilor grafice. Buba se

pare că este în filtrul de texturi, lucru care scade din calitatea jocului.

## OPINIE MARIUS TEPELEA



**Warrior Kings** excelează la capitolul varietate și libertate, are un story reușit, dar enervează prin meniul complicat și controlul deficitar.

Jocul are o profunzime care scapă jucătorului la prima vedere. Există puncte de experiență pentru unități, avantaje pentru tipuri de luptători, multe posibilități de a-ți grupa trupele și multe alte lucruri frumoase. Controlul însă te omoară, trupele uită de multe ori comanda dată și acționează cu totul altfel, iar în multitudinea de unități care mișună pe hartă te descurci cu greu. Un adevărat strateg se va simți frustrat de incapacitatea de a controla adecvat propriile trupe. Modul multiplayer oferă doar două posibilități de joc, cam puțin pentru ansamblul jocului. Meniul de acțiune și construcție putea fi mult mai bun, din cauza lui se pierde timp prețios și necesar, mai ales în cazul unei bătălii. Trăgând linie, **Warrior Kings** este un adevărat prinz, frumos și deștept, dar îmbrăcat în straie ponosite și înarmat cu o bătă, în loc de spada magică.

## PUNCTAJ WARRIOR KINGS

**PRODUCĂTOR** Black Cactus  
**DISTRIBUTOR** Best Computers

**PREȚ**  
cca. 30 USD

**TERMEN**  
a apărut

**NECESAR**  
CPU 350 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 660 MB

**RECOMANDAT**  
CPU 1.000 MHz  
256 MB RAM  
HDD: 660 MB

**SUPORT**  
OpenGL

Force Feedback

**MULTIPLAYER**  
Single-PC 1  
Internet 8  
1 jucător/pachet

Rețea 8

**GRAFICĂ** 71%

**SUNET** 81%

**CONTROL** 52%

**ATMOSFERĂ** 84%

**DESIGN** 74%

**MULTIPLAYER** 68%

69



# Warlords Battlecry 2



## CA ÎNTR-UN RPG

Dacă faci din eroii proprii niște magi, aceștia își vor împacheta adversarii numaidecât.



Right-click on a region for more information

Nici un alt joc de strategie în timp real **nu produce atâta transpirație** ca Warlords Battlecry 2.

## BĂTĂLI MOTIVANTE

Eroul primește noi abilități la sfârșitul fiecărei înclăștări.

**C**hiar de la început surprinde multitudinea de opțiuni: douăsprezece rase - printre care oameni, pitici, zâne, demoni și undeads - din care îți poți alege una, în funcție de preferințe. Creezi apoi un erou, ca într-un RPG. Eroul poate deveni luptător, hoț sau magician. În funcție de alegerea făcută, eroul va avea fie mai multă energie de viață, fie o forță suplimentară de atac, fie se va folosi de vrăji. Și cu asta

n-am spus totul, fiindcă ne așteaptă și alte specialități. Magicianul hotărăște dacă vrea să facă uz de gheață, foc, iluzii sau necromanție. În cazul luptătorului, cresc abilitățile, ceea ce dă mai mult curaj trupelor pe câmpul de luptă. În afara acestui lucru, se poate întâmpla ca armata ta să o ia la sănătoasa, atunci când un dragon începe să bată din aripi. Când ajungi la bătăliile în timp real, observi că alegerea unei anumite rase

nu contează prea mult. Fie vorba între noi, zânele au niște „năsucuri drăguțe”, cei plecați dintre cei vii își scutură apatic oasele prin cimitire, iar oamenii sunt plini de orgoliu războinic, însă decursul și acțiunile sunt aceleași, indiferent de rasa aleasă. Warlords Battlecry 2 e doar un simplu joc de strategie în timp real.

## PUNCTAJ WARLORDS BATTLECRY 2

**PRODUCĂTOR** SSG **DISTRIBUTOR** Ubi Soft

**PREȚ** cca 41,5 USD **TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 350 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 820 MB **RECOMANDAT** CPU 450 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 820 MB

**SUPORT** OpenGL **Force Feedback**

**MULTIPLAYER** Single-PC 1 Rețea 6  
Internet 6  
1 jucător/pachet

72

**GRAFICĂ** 60%

**SUNET** 71%

**CONTROL** 74%

**ATMOSFERĂ** 67%

**DESIGN** 63%

**MULTIPLAYER** 79%

## OPINIE

CIPRIAN COROIANU



Ne putem folosi de acest titlu pentru a umple timpul până la sosirea lui Warcraft 3.

Warlords Battlecry e atât de dens, încât mai că nu plesnește; eroii se împart în clase interminabile de caractere; vrăjile nici nu apuci să le numeri - și toate acestea izbesc de la bun început. Cantitatea însă e mai mult o aparență decât o existență. Fie că ataci la înălțimi, pe întuneric, sau direct pe câmpul de bătălie, în practică abia dacă observi diferențe între comportamentul unităților. Ne mulțumim însă cu excelentul element de RPG. Preocuparea față de propriul erou are loc după fiecare bătălie: acesta capătă noi abilități, devine motivat. Frumos din partea producătorilor că ne oferă posibilitatea de a juca în multiplayer. Ceea ce însă lipsește cu desăvârșire e un mod de campanii care să conțină un story: nu există motive incitante pentru misiuni care se derulează în nouă din zece cazuri, după modelul „elimină-i pe toți”. Singura noutate o constituie Titans, creaturi unice proprii fiecărei fracțiuni, care pot fi obținuți doar prin construirea tuturor clădirilor și fortificarea acestora la maximum. Cam subțirel, totuși...



# Freedom Force

HOPA, SUS! Minute Man poate să se joace cu mașinile și să-i sperie pe băieții de băieți.

Cine a iubit benzile desenate gen Superman va fi încântat de acest joc de strategie, în care **personajele principale sunt eroii benzilor desenate.**

**H**opa, cine vine după colț? Pe capul personajului se lăfăie în voie un tricorn, care e însoțit de un tip înarmat până-n-dinți și de o suavă prezență feminină cu o pelerină pe umeri. Desigur, nu stau chiar tustrei pe capul tău, nu este un carnaval, și nici vreo variantă neoficială de Jurassic Park: pe străzi mișună eroii din **Freedom Force**. Protagonistii jocului sunt îmbrăcați în costumele lor specifice, din benzile desenate. Introducerea e realizată în stilul benzilor desenate din anii '60: din cosmos iriază pe Pământ o energie, numită "Energy X", care dăruiește o putere supraomenească celor pe care îi atinge, mai exact, lovește în moalele capului, fie ei buni sau răi. Lupta dintre bine și rău e pe punctul să înceapă.

Câmpul de luptă este Liberty City, redat în 3D, pe care îl vei vedea din perspectivă Bird Eye. În prima misiune îl ai la dispoziție pe Minute Man, o caricatură de Captain America. Băieții răi au bate de baseball și revolvere, dar nu-ți pierde firea! O simplă apăsare de tastă și jocul ia o pauză, pentru a-ți da o clipă de răgaz. Poți vedea tot ce mișcă, lucru necesar înainte de a trece la treabă. Apoi vei decide cum să-i pui pe eroi în priză. Minute Man sare pe acoperișuri, trage cu câmpuri de energie sau, pur și simplu, altoiește la modul cel mai bărbătesc. Ceilalți companioni zboară, scuipe foc sau își controlează dușmanii prin telepatie. Doar sunt supereroi, nu?

UNDE FUGI, DINO?  
Ți-arăt eu,  
să mai mănânci  
iarbă din parc!





Cu cât fac eroii tăi mai multe fapte bune, cu atât mai multă experiență acumulează, puncte pe care le poți investi în noi abilități, în stil RPG.

Te mai întâlnești în joc cu tot soiul de ticăloși, pe care eroii tăi vor reuși să îi pună la respect, de cele mai multe ori, în echipă. În alte misiuni, trebuie să oprești o hoardă de dinozauri, jefuitori de bănci ș.a. **Freedom Force** este și un joc de acțiune, dar seamănă și cu un RTT stil **Commandos 2**. Vei observa că violența și forța eroilor nu ajută întotdeauna la rezolvarea misiunilor. Producătorii au

înscenat și câteva ghicitori, mistere, a căror rezolvare e absolut necesară dacă vrei să termini misiunea, cum ar fi episodul cu femeia umbrelor. Misiunile sunt, în general, antrenante și pline de acțiune, lumea e aidoma celei din benzile desenate, iar jocul are un aer comic care te menține surâzător și seren în fața monitorului. Grafica e viu colorată, exclamațiile sunt preluate exact din seriile de benzi desenate, iar secvențele intermediare reușesc să redea minunat accentul de parodie și distracție.

#### OPINIE CIPRIAN COROIANU



**Cel mai simpatic lucru la Freedom Force sunt eroii.**

**Freedom Force** te poartă în lumea copilăriei și a benzilor desenate. Producătorii au reușit să redea bine aceeași atmosferă. Dacă **Commandos** s-a impus repede prin Green Beret, **Freedom Force** vine cu Minute Man & Co. Evident că misiunile și designul nu se ridică la înălțimea celebrului RTS, căruia îi port o pioasă amintire, dar cred că producătorii nici nu au dorit acest lucru. Jocul încântă prin story, prin secvențele intermediare, elementele de RPG și prin farmecul eroilor.

#### PUNCTAJ FREEDOM FORCE

**PRODUCĂTOR** Irrational Games  
**DISTRIBUTOR** Best Computers

**PREȚ**  
cca 41,5 USD

**TERMEN**  
a apărut

**NECESAR**  
CPU 300 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 580 MB

**RECOMANDAT**  
CPU 800 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 670 MB

**SUPORT**  
OpenGL

Force Feedback

**MULTIPLAYER**  
Single-PC 1  
Internet 8  
1 jucător/pachet

Rețea 8

<b>GRAFICĂ</b>	78%
<b>SUNET</b>	84%
<b>CONTROL</b>	79%
<b>ATMOSFERĂ</b>	87%
<b>DESIGN</b>	78%
<b>MULTIPLAYER</b>	78%

81

PC Game  
Might & Magic IX

**NOUI!**

STAR TREK  
BRIDGE COMMANDER

wanadoc

cryo EIDOS INTERACTIVE

ACTIVISION T THQ

NOVALOGIC

SIERRA MIDAS

BILZARD INFOGRAMES

Așteptarea a luat sfârșit!

**HEROES IV**

**A SOSIT !!!**

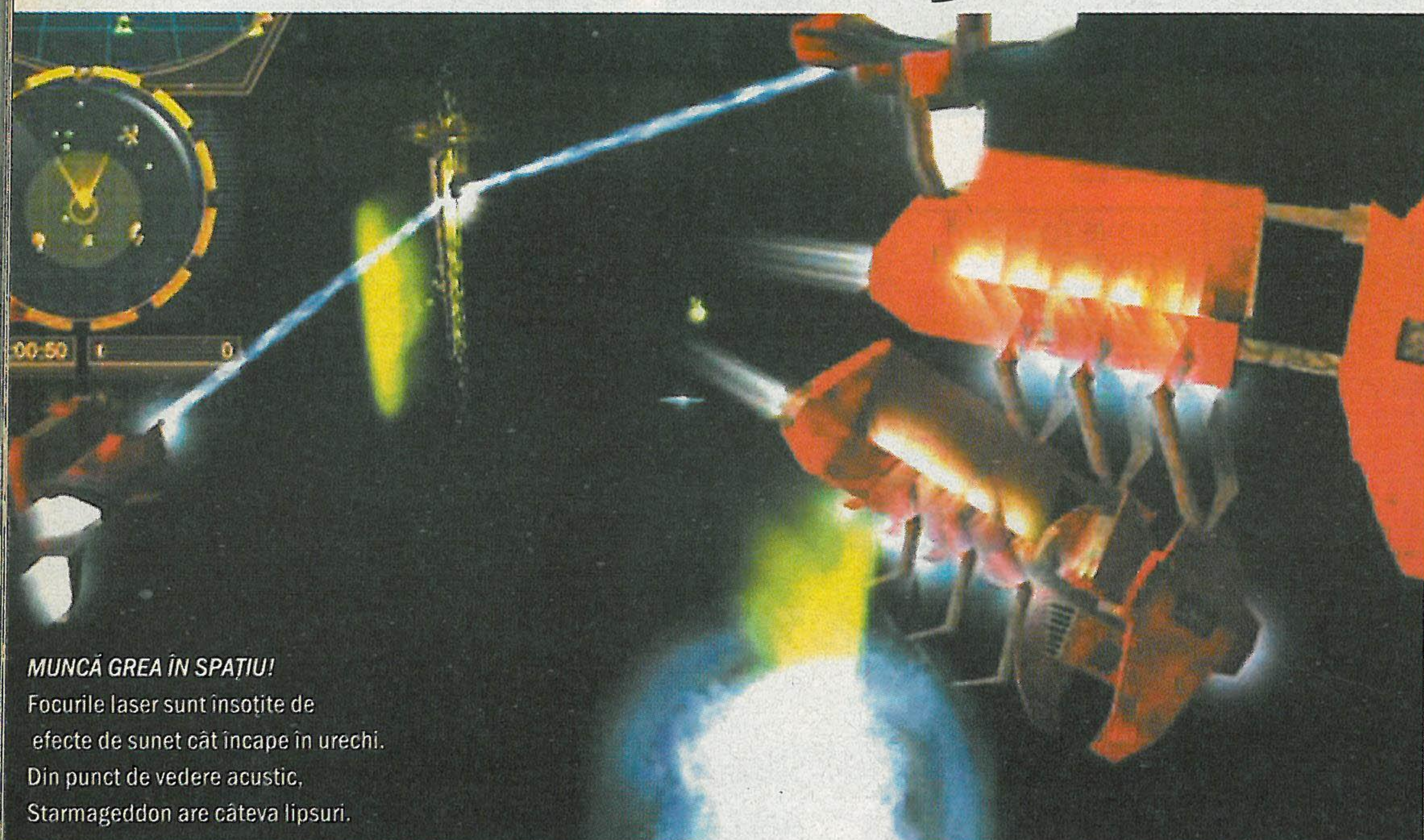
Acum și jocuri pentru  
Playstation 1 și 2!

Pentru orice titlu comenzi  
și la Monosit Shop  
[www.monosit.ro](http://www.monosit.ro)

București,  
Splaiul Unirii nr.4,  
bl. B3, sc. 2, ap. 10.  
tel: 01-3306352  
fax: 01-3306351  
e-mail: [monosit@rdsnet.ro](mailto:monosit@rdsnet.ro)

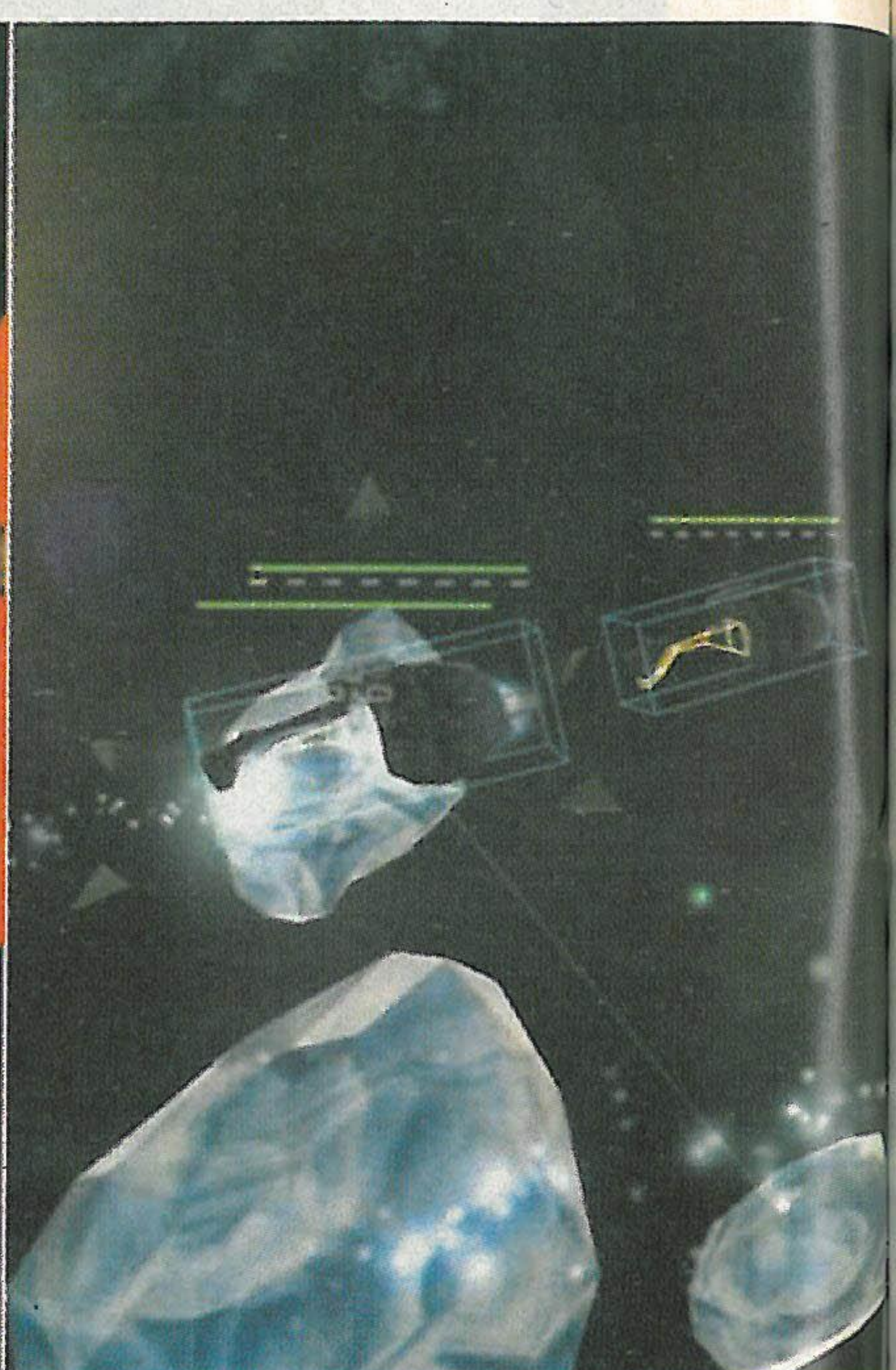


# Starmageddon



## MUNCĂ GREA ÎN SPAȚIU!

Focurile laser sunt însoțite de efecte de sunet cât încap în urechi. Din punct de vedere acustic, Starmageddon are câteva lipsuri.



Dacă prima impresie este că te afli în fața **unui simulator spațial obișnuit**, pe măsură ce înaintezi în game, realizezi că lucrurile stau cu totul altfel.

**L**a ceva timp după magnificul Homeworld, semnat Relic Entertainment, Lemon Interactive ne propune **Starmageddon**, un titlu care s-a dezvoltat discret, dar a fost așteptat de mulți fani ai genului. Dar hai să vedem cu ce se mănâncă.

Este vorba despre o strategie în timp real în care, înainte să explodăm capetele vrășmașilor, trebuie să ridici o bază, să colectezi resurse și, abia pe urmă, să clădești o armată zburătoare și imbatabilă. Pentru aceasta, dispui la începutul jocului de o navă mamă și de ceva bănuți, nu mulți, dar îndeajuns cât

să construiești câteva colectoare. Odată produse acestea porci la cercetarea asteroizilor bogați în resurse și, ca în orice joc de strategie care se respectă, banii nu întârzie să se ivească. Imediat ce ai dobândit primele venituri, trebuie să produci trupe mai belicoase. Porți luptele de partea omenirii sau de partea demonilor în câte zece misiuni de căciulă. La nivelul gameplay-ului nu apare nimic revoluționar, este foarte aproape de clasicii genului, simplificat chiar și orientat mai degrabă spre acțiune: nu avem formații de atac, iar comenzile sunt simpliste. Dinspre partea închinării însă, Homeworld

să îi ierți: scenariul, arborele tehnologic, navele: se simte că băieții de la Lemon Interactive au fost fani ai genialului precursorului.

**Starmageddon** are totuși un punct forte: grafica. Navele sunt bine realizate, chiar dacă unele au un design întâlnit deja. Producătorii au totuși o scuză datorată miilor de efecte luminoase pe care navele le răspândesc și în faptul că acestea execută mișcări bine coregrafiate, jeturile lăsate de reactoarele navelor și dărele trasoarelor încântă ochiul, fiind bine realizate. Muzica place la o primă audiție, dar sfârșește repede prin a plictisi, a se citi enerva.

## FACEȚI ROST DE BANI

Cu ajutorul micilor nave de transport culegeți resurse în formă de asteroizi.

## OPINIE CIPRIAN COROIANU



Cu o dorință laudabilă de a simplifica accesul la RTS-urile 3D în spațiu, **Starmageddon** ratează startul pentru că simplifică prea mult gameplay-ul.

Sundivers sunt niște persoane care conduc nave spațiale uriașe prin forța gândului. Asta ne spune jocul. Am nevoie de mouse, tastatură și de niște calmante, care trebuiau livrate grijuliu în pachetul extra. Altfel, s-ar putea să am parte de avarii ireparabile. După o vreme, în care cu ajutorul manualului și după o matură chibzuință am reușit în fine să mișc ceva, urmează o nouă lovitură: **Starmageddon** nu-mi creează decât în parte plăcere fiindcă aspectele partea de strategie se desfășoară cam aiurea. Construiești zburătoare la greu din resursele acumulate și le expediezi pe toate în direcția adversarului. Câteva explozii bine realizate din punct de vedere grafic și mai târziu, misiunea e încheiată cu succes. Dacă tot nu reușești și vrei să salvezi lasă deoparte orice speranță de a relua jocul dacă încerci să intri în meniu prin "Esc"! **Starmageddon** rămâne totuși un joculeț simpatic, dotat cu idei bune și un scenariu interesant, care ar putea place novicilor genului... presupunând că nu cunosc **Homeworld: Cataclysm**.

## PUNCTAJ STARMAGEDDON

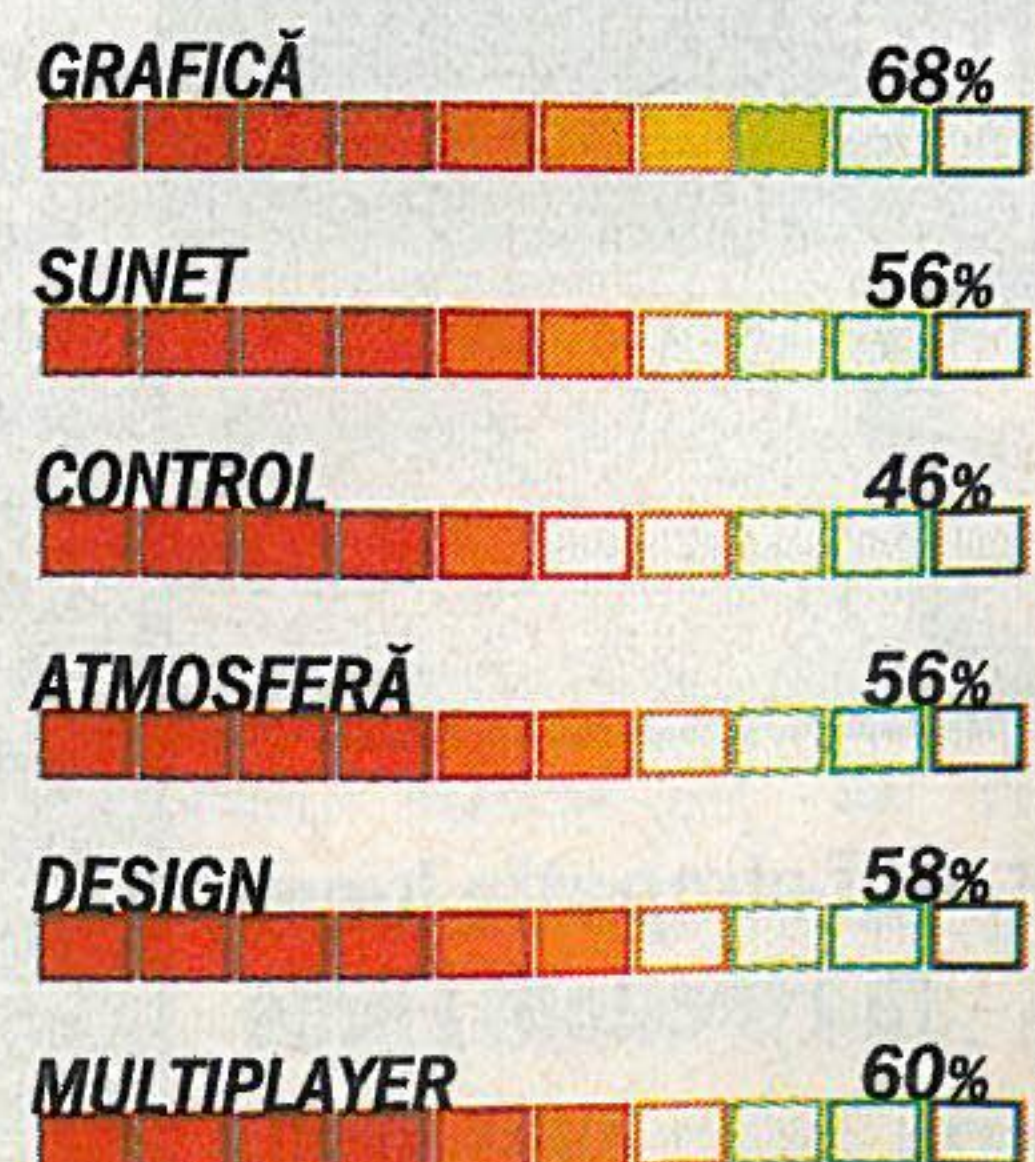
**PRODUCĂTOR** Lemon Int. **DISTRIBUTOR** Acclaim

**PREȚ** cca 36,7 USD **TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 500 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 180 MB **RECOMANDAT** CPU 1.000 MHz  
256 MB RAM  
HDD: 180 MB

**SUPORT** OpenGL **Force Feedback**

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet 8  
1 jucător/pachet **Rețea 8**



60



# Europa Universalis 2



Europa Universalis 2 acoperă **400 de ani de istorie a lumii.**

**C**u o întoarcere în stil mare, Europa Universalis 2 acoperă evenimintele istoriei lumii din perioada evului mediu târziu (1419) până la sfârșitul perioadei napoleonice (1820). În pielea unui monarh al uneia dintre națiunile care-și disputau supremația lumii în acea perioadă, trebuie să-ți conduci regatul de-a lungul a patru sute de ani de istorie, prin revolte, cuceriri, alianțe, evoluție tehnologică și explorări. Chiar dacă titlul amintește numai de "bătrânul continent", în joc este reprezentată istoria întregii planete, fiindu-ți oferită posibilitatea să conduci și națiuni din afara Europei, ca India, Japonia, China sau Imperiul Aztec.

Din punct de vedere grafic, Europa Universalis 2 se prezintă fără

rețușări: o hartă a lumii bidimensională împărțită în provincii, pe care se mișcă diferite icons reprezentând armate, flote și exploratori. Fiecare țară este caracterizată reputația dobândită între celelalte națiuni - element care influențează, la rândul său, relațiile diplomatice și comerciale.

Cultura și religia sunt elementele cheie ale jocului. Europa Universalis 2 prezintă toate marile religii ale perioadei, împreună cu subdiviziunile lor: catolici, ortodocși, musulmani șiiți, musulmani suniți, budiști etc. Fiecare poate decide propriul nivel de toleranță, care, la rândul său, va influența raporturile cu celelalte puteri. Dacă vrei să-i găsești defecte, le găsești în unele evenimente istorice inevitabile, care te constrâng să urmezi firul istoriei, fără să-ți lase posibilitatea să experimentezi un alt deznodământ.

Europa Universalis 2 este un joc ideal pentru pasionații de istorie și strategie. Dacă închidem puțin ochii în privința aspectului tactic al bătăliilor, reținem că tot ceea ce înseamnă guvernare este exprimat la nivel maxim în acest joc.

**PUNCTAJ EUROPA UNIVERSALIS 2**

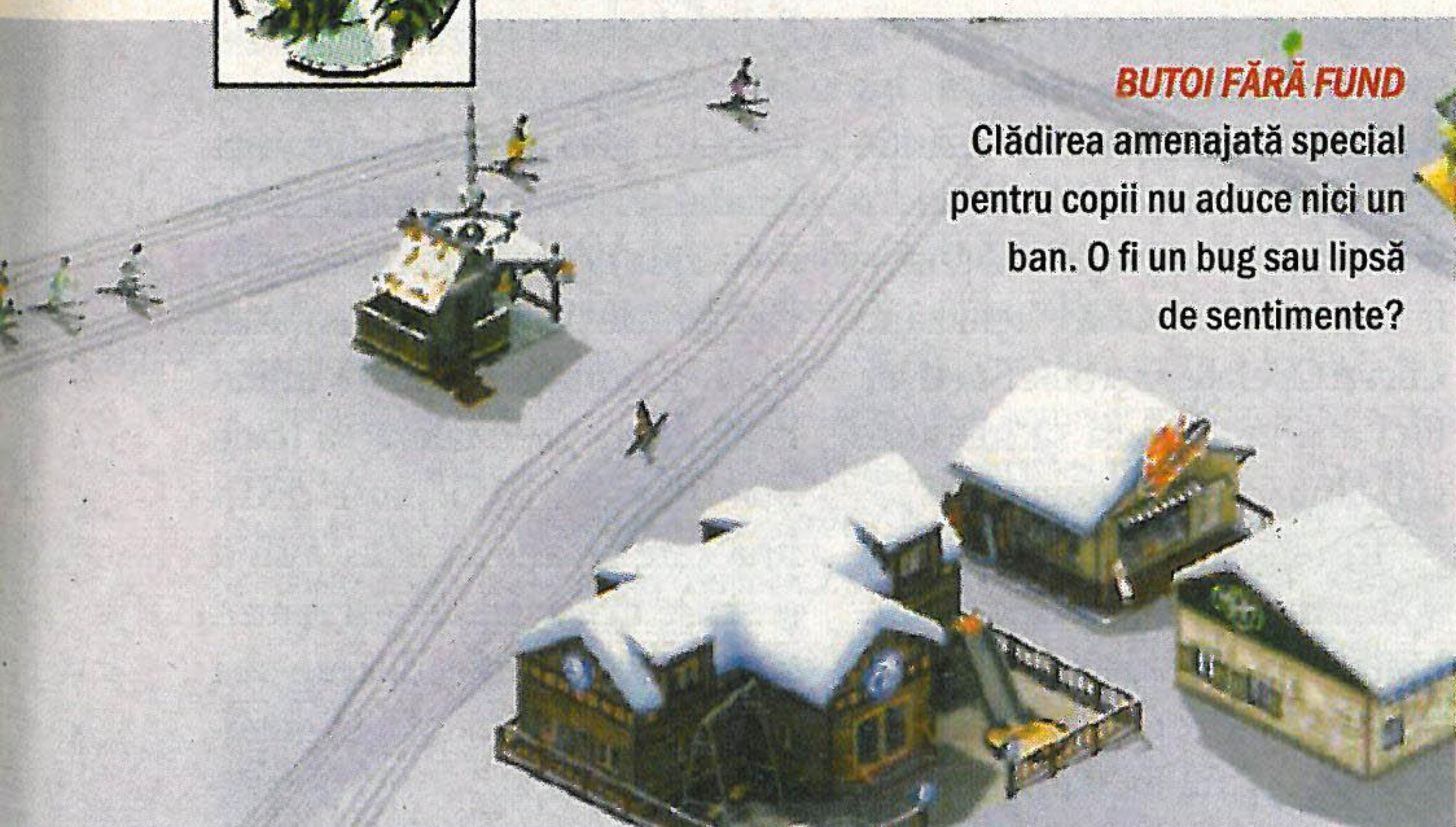
<b>PRODUCĂTOR</b> Paradox Ent	<b>DISTRIBUTOR</b> Ubi Soft
<b>PREȚ</b> cca 27,6 USD	<b>TERMEN</b> a apărut
<b>NECESAR</b> CPU 200 MHz 64 MB RAM HDD: 150 MB	<b>RECOMANDAT</b> CPU 500 MHz 128 MB RAM HDD: 400 MB
<b>SUPPORT</b> OpenGL	Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1 Internet 8 1 jucător/pachet	Rețea 8

**65**

<b>GRAFICĂ</b>	48%
<b>SUNET</b>	76%
<b>CONTROL</b>	21%
<b>ATMOSFERĂ</b>	72%
<b>DESIGN</b>	68%
<b>MULTIPLAYER</b>	65%



## Ski Park Manager



**Bug-urile și elementele proaste de design aduc o ceață deasă peste scenariul de iarnă.**

**S**t. Moritz, Davos, Val d' Isère... ah, ce locuri! Să-ți tot petreci aici vacanțele! Acest sentiment îl împărtășesc și hordade de turiști virtuali, care iau cu asalt perlele montane ale bătrânei Europe. Parcă ar fi vorba de un circ pe schi și turiști sportivi de

sportivi. Ehei, trebuie să fim cu aceștia dacă dorim să avem succes în rolul managerului unui Parc pentru schi. Baza o reprezintă piste: în funcție de lungime și de unghiul de cădere se stabilește gradul de dificultate. Acesta este și punctul care cere atenție din

partea ta, dacă nu ai o dorință absconsă ca o serie de începători să-și rupă gâtul, picioarele, mâinile sau orice alt mădular pe cristalina-ți pistă. Sportivii sunt transportați cu teleferice și telescaune, cazarea se face în stațiune, iar cumpărăturile... la Mall! Deoarece manualul nu dezvăluie multe lucruri despre funcțiile importante, tot ceea ce trebuie făcut este să băjbâi pe nevăzute și neștiute. E bine de cunoscut că un buton apăsător este activ doar dacă dai clic pe locul corespunzător. Un chin, așadar. Mai deranjează și lipsa transparenței: hotelurile sunt goale. De ce? Habar n-am. Înainte ca aceste erori să fie corectate de cei în măsură să o facă, e mai bine să nu vă atingeți de Ski Park Manager.

P.S. Pe când un simulator Dracula Park Manager? Măcar prin horror-ul autohton să intrăm și noi în Europa!

**PUNCTAJ SKI PARK MANAGER**

<b>PRODUCĂTOR</b> Microids	<b>DISTRIBUTOR</b> Virgin
<b>PREȚ</b> cca 36,7 USD	<b>TERMEN</b> a apărut
<b>NECESAR</b> CPU 300 MHz 64 MB RAM HDD: 25 MB	<b>RECOMANDAT</b> CPU 500 MHz 128 MB RAM HDD: 100 MB
<b>SUPPORT</b> OpenGL	Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1 Internet - 1 jucător/pachet	Rețea -

**53**

<b>GRAFICĂ</b>	71%
<b>SUNET</b>	70%
<b>CONTROL</b>	17%
<b>ATMOSFERĂ</b>	75%
<b>DESIGN</b>	49%
<b>MULTIPLAYER</b>	-



# Command & Conquer: trecut, prezent și viitor



Cine nu-și aduce aminte de incredibilul succes înregistrat de **seria Command&Conquer** a companiei Westwood?

**C**ine nu și-a purtat imensele armate de tancuri împotriva oponentilor, sperând în victorie? Prevestind, parcă, succesul de care se va bucura, firma Westwood a lansat în 1995 primul joc de strategie în timp real (RTS), numit **Dune 2**. Apoi au apărut primele jocuri din seria **Command&Conquer**, ce au făcut multă vâlvă în rândul fanilor, revistele de specialitate grăbindu-se să aprecieze sau să critice noul gen abia apărut. **Command&Conquer** a lăsat fără cuvinte jucătorii. Deși grafica este VGA, prezentarea, sunetul și muzica au susținut din plin acțiunea. Aceasta se petrece undeva în viitorul apropiat, când căderea unui meteorit a dus la contaminarea planetei cu un minereu nou, numit tiberium. Confruntarea se dă între NOD, o frăție secretă, și GDI, o organizație militară internațională creată la inițiativa ONU pentru a stopa dorința de expansiune a NOD-ului. **C&C** a adus elemente noi, cum ar fi selecția mai multor unități și marcarea lor cu un număr, unități aeriene, de comando etc.

În final, a fost anunțată continuarea: **C&C Tiberian Sun**. Numai că... surpriză: apare **C&C: Red Alert**. Nu-i nimic, vor zice unii, un joc excelent care s-a bucurat de implementare sub Win95 (era necesar, cel puțin, un K5 pentru a-l juca decent), o grafică mai bună, filme și acțiune din belșug și pentru toate gusturile. A fost introdus pentru prima dată sistemul "skirmish" în care jucătorul luptă împotriva a până la 8 calculatoare cu toată tehnologia disponibilă. La lansarea lui **Red Alert**, fanii seriei au fost entuziasmați. Putând alege între ferocii soldați sovietici și mai tehnicii aliați, având la dispoziție tancuri Mammoth, transportoare de trupe, avioane de atac MiG, crucișătoare și submarine nedetectabile, cuiburi de mitralieră și temutele bobine Tesla, bomba atomică și aruncătoare de flăcări, jucătorii și-au folosit la maximum priceperea și imaginația pentru a completa misiunile single-player, dar, mai ales în multiplayer, să-și înfrângă oponentii umani. Ca și **Command&Conquer, Red Alert** a devenit un mit. La puțin timp, Westwood oferă pe piață două continuări ale jocului, numite **Red Alert Counterstrike** și **Red Alert Aftermath**, care aduc câteva unități noi, încercând să facă trecerea la un nou joc, cu un nou engine, cel puțin așa sunau promisiunile. Și, totuși, echipa Westwood face o mare greșală lansând **Dune 2000**, un joc realizat

după engine-ul lui **Red Alert**. **Dune 2000** a dezamăgit foarte mult, fiind trecut cu vederea de majoritatea jucătorilor.

Apariția lui **Tiberian Sun** aduce o rază de speranță, Westwood a creat un nou engine, care se putea construi repede o continuare pe măsură lui **Red Alert**. Dar, până la apariția **Soarelui Tiberian**, Westwood a încercat să scoată toți banii posibili din vechiul **C&C**, realizând **Covert Operations** și **Sole Survivor**, fără a se mai obosi să modifice substanțial vechiul engine.

În sfârșit... **Tiberian Sun** apare după luni de întârziere. Mijlocul secolului XXI. Imagini de groază, câmpuri mortale de tiberiu, mutanți. Undeva, în depărtare, se ridică palatul temutului Kane, proaspăt "resurrected from the death".

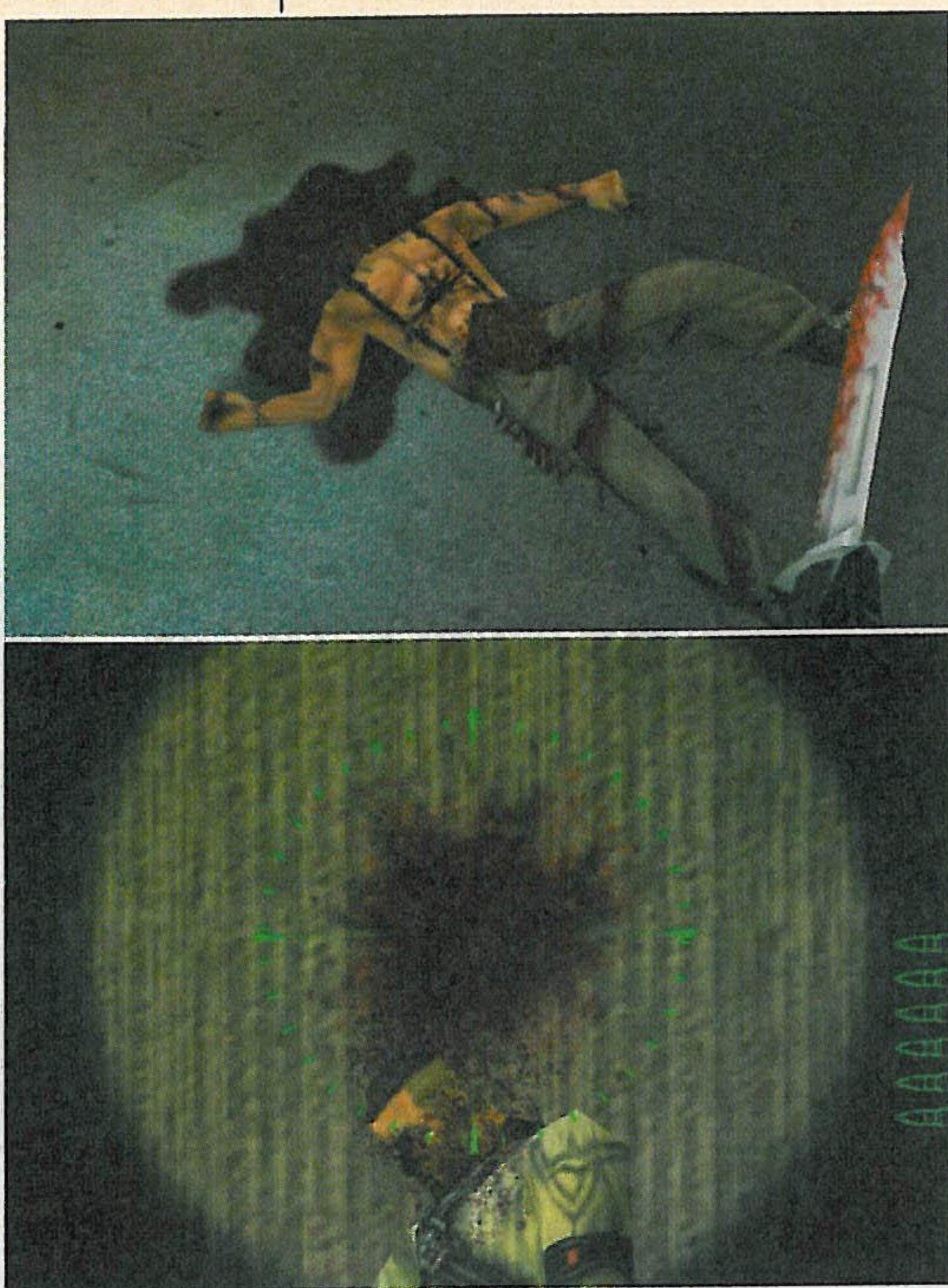
Când începi misiunile, ai un puternic sentiment de deja-vu. Aceleași meniuri, radar-ul așezat identic, aceleași denumiri pentru clădiri și unități etc. Foarte bine, nu trebuie să mai descoperim nimic în interfață și se poate trece direct la acțiune. Dar acum există câte un shortcut pentru fiecare comandă (guard, stop, follow, deploy), plus diverse combinații de Ctrl/Alt pentru

unele acțiuni speciale (atac obligatoriu, protecție, rally point, fire while moving). Nici grafica nu trebuie uitată, având posibilitatea de a juca la o rezoluție de 800x600, dar și mai mult după editarea fișierului "sun.ini". Relieful nu mai este 2D ca la jocurile anterioare, există lumini colorate, un fel de iluminat stradal în diferite culori, treceri de la zi la noapte, reflectoare etc. Diferențele de nivel influențează strălucit acțiunea. Astfel, o unitate aflată sus pe o faleză va trage mai bine și mai departe decât una care se afla în vale, având și șanse mai mari de a-și nimeri ținta. Din păcate, distrugerea terenului constă numai în apariția a mici gropi și cratere enervante, care nu au altă consecință decât imposibilitatea construirii în acea zonă. Ca grafică, jocul nu strălucește, dar e bine făcut și se vede că Westwood face abia primii pași în domeniul interactivității cu mediul înconjurător. O chestie deșteaptă, introdusă în **Tiberian Sun** este că unitățile, pe măsură ce luptă, capătă tot mai multă experiență, devenind, în final, Veteran.

IONUȚ GHIONEA

(continuarea în numărul viitor)





## Jocurile action: între violență și plictis

**Ș**tiu, știu! Așa este! Vă doare capul când auziți de subiectul violenței din jocuri. N-avem ce face, trebuie să revenim periodic la această temă, mai ales acum când Congresul american pune din nou pe tapet problema violenței din jocuri. Reprezentantul US Joe Baca a introdus în Congres o notă prin care se interzice vânzarea și închirierea jocurilor către minori. În această categorie prohibită intră jocurile care conțin scene explicite cu decapitări, amputații, omucideri cu arme letale sau prin luptă corp-la-corp, violuri, furturi de mașini, atacuri teroriste și alte asemenea cazuri grave. Or, marea majoritate a consumatorilor de astfel de jocuri sunt adolescenții, asupra cărora psihologii și sociologii consideră că influența negativă este mult mai mare și cu șanse ridicate de transpunere în realitate (vezi cazul intens mediatizat al liceanului german - mare fan al seriei **Delta Force** - care și-a ucis cu sânge rece și cu o mitralieră profesorii și câțiva colegi aflați prin preajmă). "Când copiii joacă astfel de jocuri, ei își asumă identitatea personajelor, iar unele dintre acestea sunt criminali, hoți,

violatori, dependenți de droguri, prostituate", a afirmat Baca într-un interviu. "Chiar doriți ca progeniturile voastre să-și asume un rol de criminal în serie sau de hoț de mașini în timpul în care sunteți la lucru?" Cel mai vândut joc din anul 2001, conform studiului realizat de NPD Group, a fost **Grand Theft Auto II** (un joc cool, printre altele), în care jucătorii fură sau prăpădesc mașini, comit crime prin contract și multe altele. A fost interzis în Australia.

Problema interzicerii a intrat astfel și în colimatorul producătorilor de jocuri. La o conferință recentă a acestora, participanții au căzut de acord că industria de branșă trebuie să porceadă la o mai bună informare a părinților asupra violenței sau a conținutului pentru adulți din jocuri, atâta timp cât sistemele de rating sunt controversate. Entertainment Software Rating Board stabilește rating-uri pentru titluri de software, site-uri Web și jocuri on-line, însă participarea ambelor părți implicate (producătorii și magazinele de profil) este voluntară. Un studiu recent realizat de FTC dezvăluie faptul că 78% dintre magazine permit

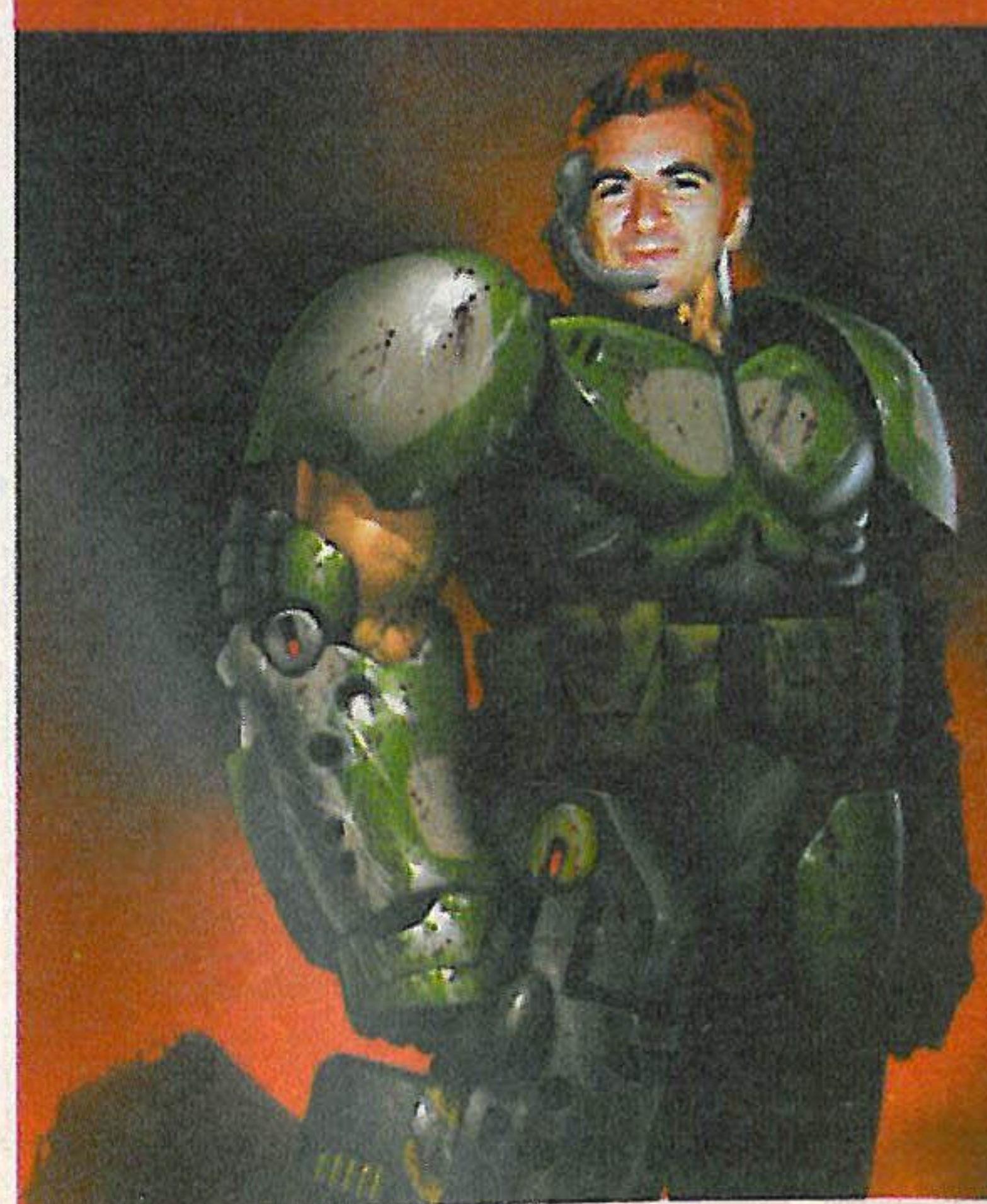
minorilor neînsoțiți să vizioneze jocuri care au fost ratificate doar pentru adulți.

Așa că, se pare că pe bieții puști occidentali îi așteaptă zile foarte grele, existând posibilitatea ca ei să nu mai aibă acces la anunțatele **Doom III**, **Unreal II**, **Quake IV** și alte titluri. Trist, dar poate necesar. Cu adevărat nu poate ști nimeni dacă, o dată respectate aceste decrete, numărul delincvenților juvenili ai Vestului va intra pe un trend descendent, se va menține la aceleași cote alarmante sau va crește chiar. Cât despre copiii României, ei pot să o dea liniștiți mai departe cu **Counter Strike**-ul cel de toate zilele și toate Internet-Café-urile, la umbra relaxantă a unei legislații defectuoase și lacunare, cu care vajnicii noștri lideri aleși ne tot îngrădesc de ani buni.

În final, dragi cititori, propun să ținem un minut de reculegere pentru junimea americană care va fi în curând privată de plăcerea ludică a unor titluri care conțin elemente de violență.

CIPRIAN TORJ

### Echipa de acțiune



Ciprian Torj



Corneliu Dan

Test

# ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventure | Jump & Runs

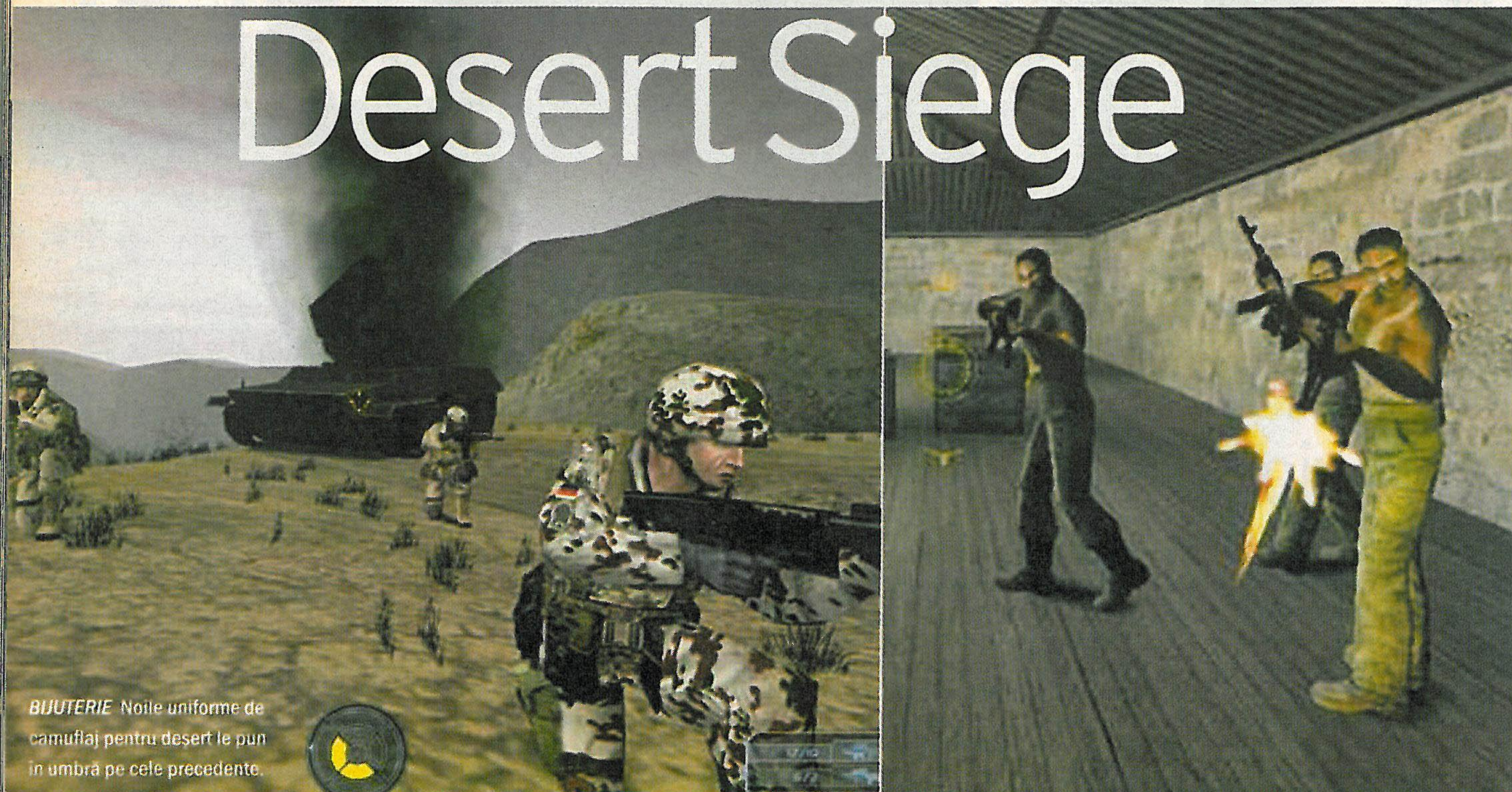
### CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de acțiune și aventură ale cititorilor PC Games:

- NOU** 1 **Jedi Knight 2: Jedi Outcast**  
Ego-Shooter | Lucas Arts
- ▼ 2 **Medal of Honor**  
Ego-Shooter | Electronic Arts
- ▼ 3 **Return to Castle Wolfenstein**  
Ego-Shooter | Activision
- ▼ 4 **Half-Life: Counter-Strike**  
Shooter tactic | Vivendi-Universal Int.
- 5 **C&C: Renegade**  
Ego-Shooter | Westwood
- ▼ 6 **Operation Flashpoint**  
Shooter tactic | Codemasters
- 7 **Half-Life**  
Ego-Shooter | Vivendi-Universal Int.
- 8 **Unreal Tournament**  
Ego-Shooter | Infogrames
- 9 **Aliens vs. Predator 2**  
Ego-Shooter | Vivendi
- ▼ 10 **Ghost Recon**  
Shooter tactic | Ubi Soft



# Ghost Recon: Desert Siege



**BIJUTERIE** Noile uniforme de camuflaj pentru desert le pun în umbră pe cele precedente.

**Hrană proaspătă pentru fanii shooterelor tactice:** specialistul echipei este așteptat de noi misiuni în Africa.

**LUPTE FAȚĂ-N FAȚĂ** Atât de aproape de adversar poți ajunge doar în luptele din case - în rest, e ceva ce ține de domeniul imposibilului.

**S**cenariul add-on-ului e înfricoșător de actual: trupa de intervenție **Ghost Recon** face un salt după luptele din Georgia direct în nordul Africii, mai exact în Eritreea. Aici, locuitorii înfometaji și terorizați de stăpânirea militară trebuie să se opună acum și invadatorilor din Etiopia. La fel ca în **Ghost Recon**, și acum acest lucru înseamnă pentru tine și cei cinci camarazi de echipă să ataci cu puștile automate,

cu MG-uri și lansatoare de rachete. Trebuie să asiguri protecție unor convoaie într-o vale, să eliberezi ostați sau să recuperezi ce a mai rămas dintr-un avion prăbușit. Cu cele opt misiuni ale sale, noua campanie este și mai scurtă decât cea precedentă. Veteranii în ale shooterelor tactice nu vor pierde mai mult de o seară pe acest add-on, chiar dacă joacă pe cel mai înalt grad de dificultate și chiar dacă companionii controlați de calcula-

tor reacționează în continuare la fel de neinspirat ca în vechea campanie. Noroc că există ca bonus încă 13 hărți multiplayer în care fanii de **Ghost Recon** pot să se înfrunte atât în rețea, cât și pe Internet. Aici, pe lângă M-60 MG, bazooka RPG-7 și un AN-94, vei mai găsi și alte noi arme, care, din păcate, nu aduc nimic nou.

## OPINIE CORNELIU DAN



**În Ghost Recon: Desert Siege** ți se pune la ncerare toată răbdarea de tactician.

Căci, așa cum ne-a obișnuit Ubi Soft încă din prima parte, ai nevoie și în add-on de toate resursele tactice și de multă, multă răbdare și calm. Hai să vedem un simplu exemplu: stai cu un lunetist undeva la fereală și urmărești o patrulă prin lunetă undeva în zare. La momentul potrivit, tragi. În mod normal, următoarea mișcare e să-ți trimiți mai departe echipa în recunoaștere. Dacă faci însă așa, ai tras bățul mai scurt. După vreo două minute, năvălesc ca din pământ o mulțime de arăbeți care te termină cât ai clipi. După două, trei astfel de eșecuri, te calmezi și stai să aștepți. Acum ai ceva șanse. Singurul lucru care m-a deranjat a fost scurtimea add-on-ului. Opt misiuni pe care le cam termini în două seri, chiar dacă mergi pe varianta "specialist". Dar te poți consola cu modul multiplayer pe care-l poți juca la nesfârșit, fie în rețea, fie pe Internet, pe situl Ubi Soft.

## PUNCTAJ GHOST RECON: DESERT SIEGE

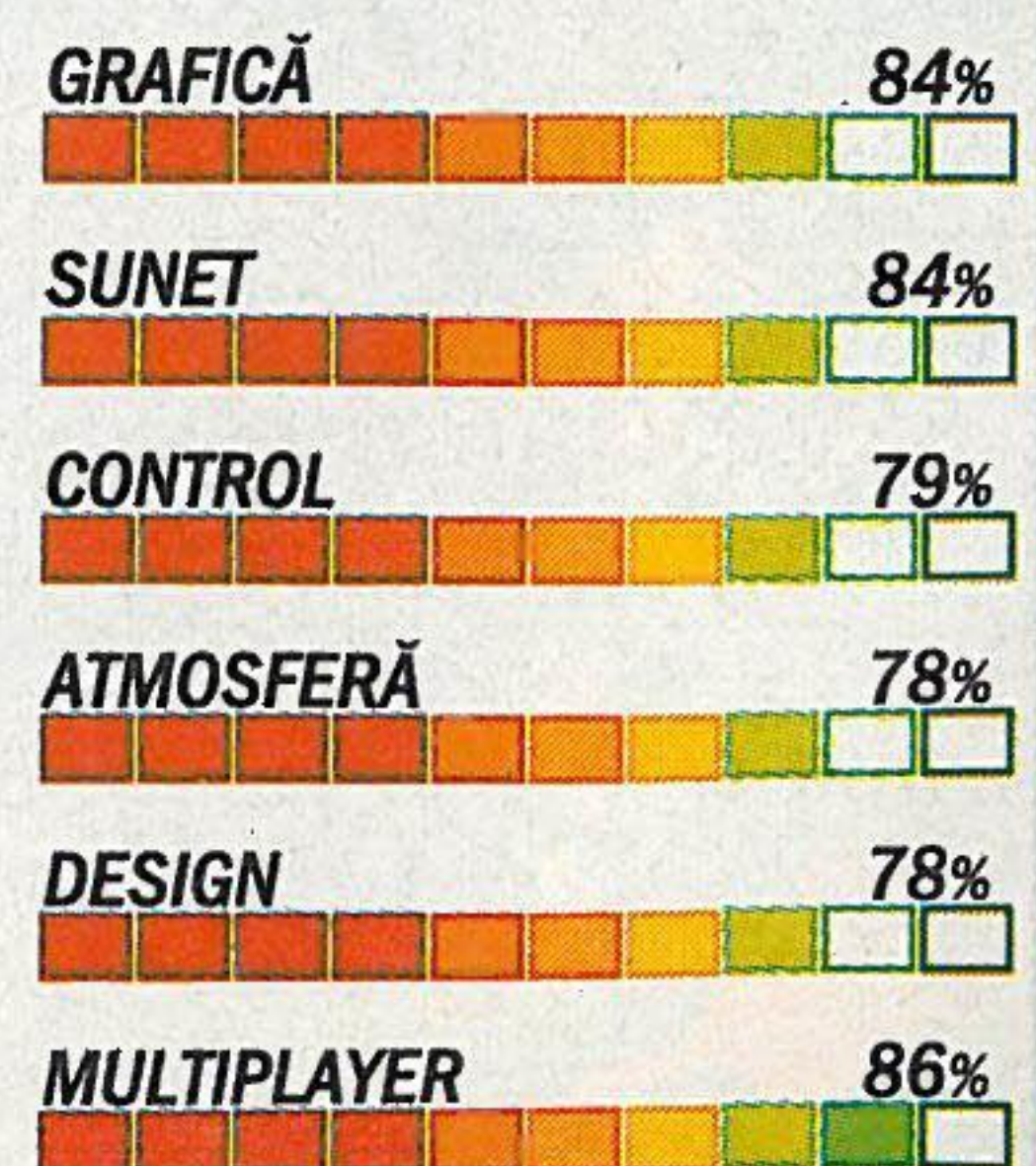
**PRODUCĂTOR** Red Storm  
**DISTRIBUTOR** Ubi Soft

**PREȚ** cca 18,4 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 450 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 450 MB  
**RECOMANDAT** CPU 1500 MHz  
256 MB RAM  
HDD: 450 MB

**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet 36  
1 jucător/pachet



79

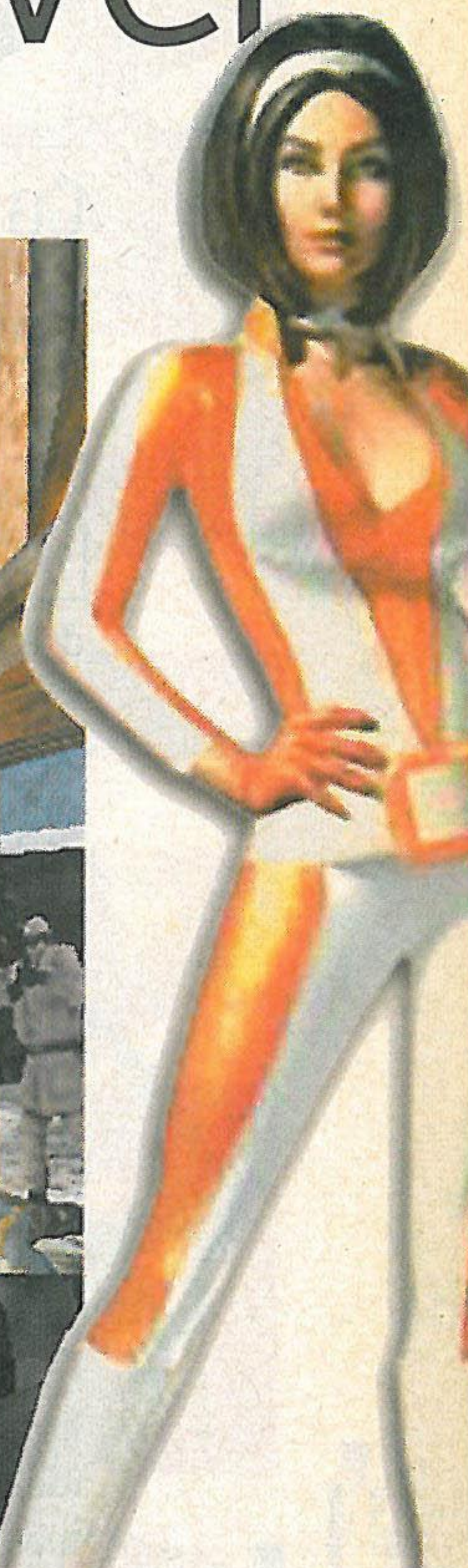
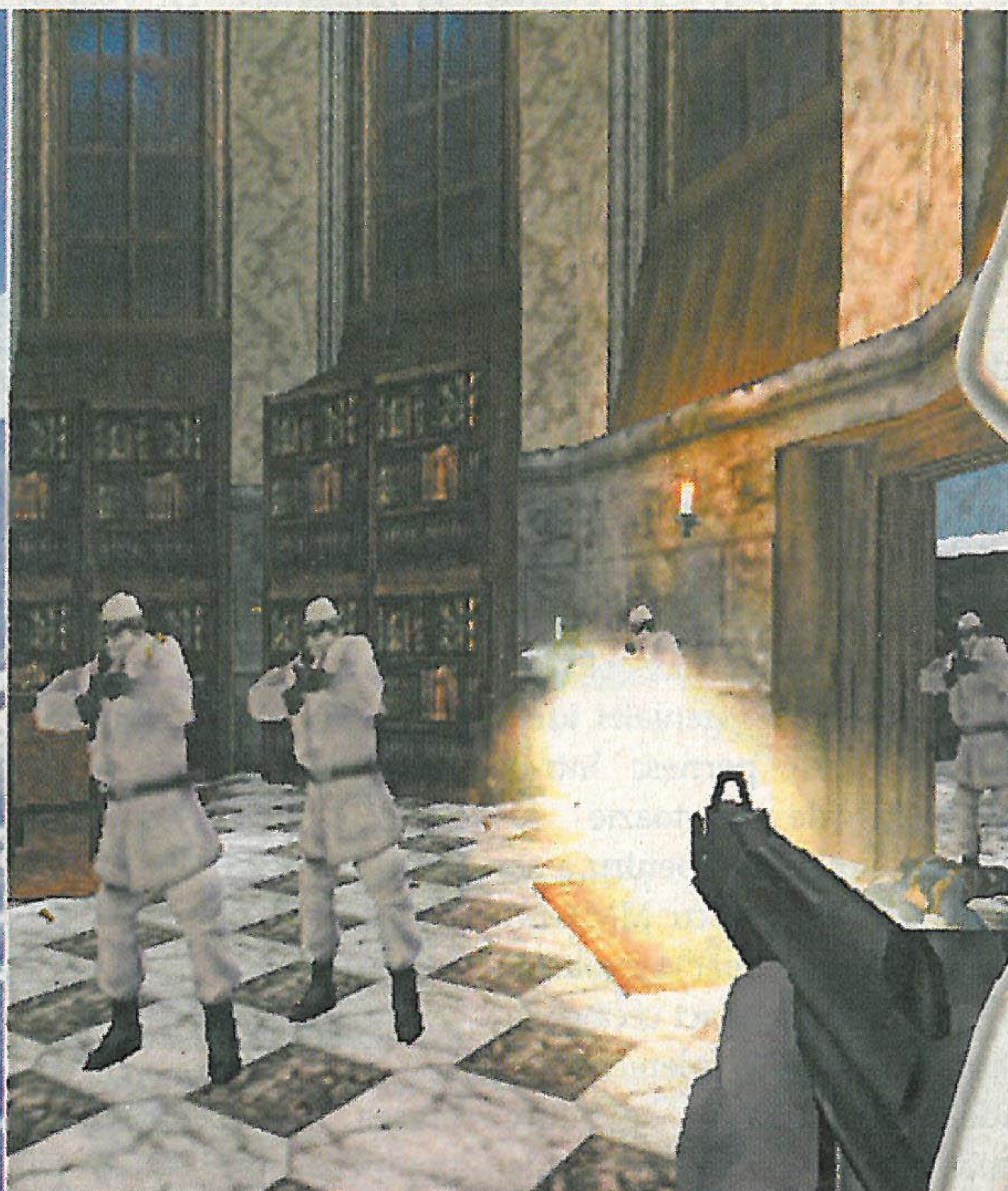
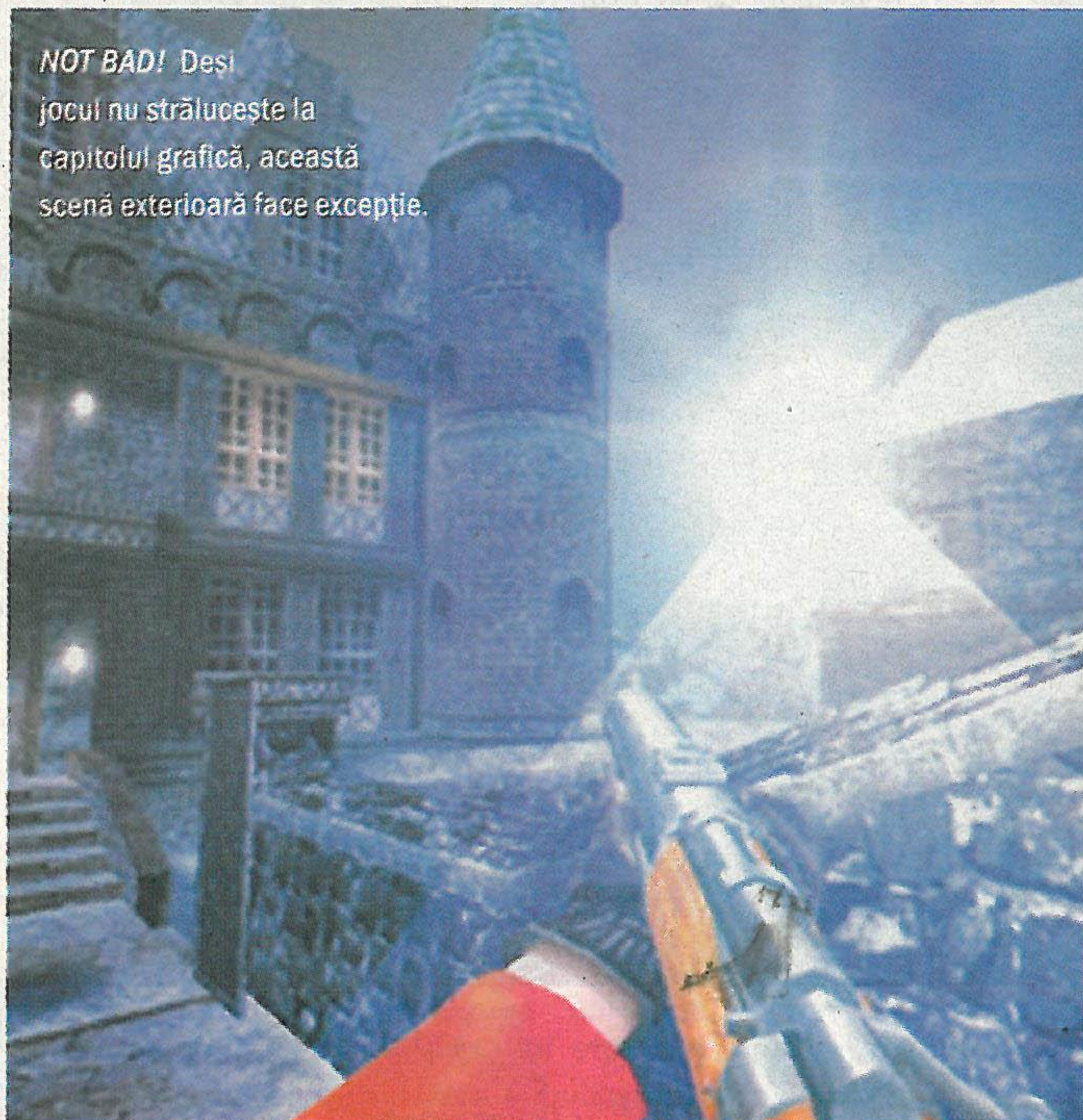




# No One Lives Forever

## Game of the Year Edition

**NOT BAD!** Deși jocul nu strălucește la capitolul grafică, această scenă exterioară face excepție.



No One Lives Forever este un shooter **poate mai bun ca un film de Hollywood.**

**MACHO DE MACHO** Cei patru băbați nu-și închipuie c-o vor mierli de mâna unei femei. Da' ce femeie!

**F**emeia aceasta e unsă cu toate alifiile: acul de prins părul e o seringă letală, iar rujul de buze, o mini-grenadă. Și numele ei e Cate Archer. Este o agentă secretă, la fel ca James Bond. Doar că e mai cool. O controlezi pe diavolița îmbrăcată în haine viu colorate prin niveluri colorate în stilul anilor '60 și elimini cu ea întreaga organizație de gangsteri - HARM. Asta înseamnă ceva mai mult decât o călătorie în jurul

Pământului: te repezi cu un snowmobil prin trecătorile înzăpezite ale Alpilor, strici întregul Oktoberfest din München, mergi în Caraibe la scufundări și reușești, în final, să faci până și spațiul cosmic nesigur. Cate Archer e un om de acțiune și o adevărată eroină, așa că va trebui să o scapi din cele mai neobișnuite situații. Va fi aruncată de un gangster din avion - fără parașută, altă dată te vei regăsi într-un submarin care se umple,

încetșor, de apă și se scufundă. Niciodată aventurile solo dintr-un ego-shooter nu au fost mai variate. Un pic dazamăgitoare e însă grafica. Cu toate că Monolith scoate tot ce-i posibil din engine-ul Lithtech, acesta nu ajunge nici pe departe la calibrul unui engine Unreal sau Quake 3. Muzica, ritmurile groovy din anii '60 și atmosfera reușesc însă te despăgubească de look-ul nespectaculos al jocului.

### PUNCTAJ CLASSICS NO ONE LIVES FOREVER

**PRODUCĂTOR** Monolith  
**DISTRIBUTOR** Best Computers

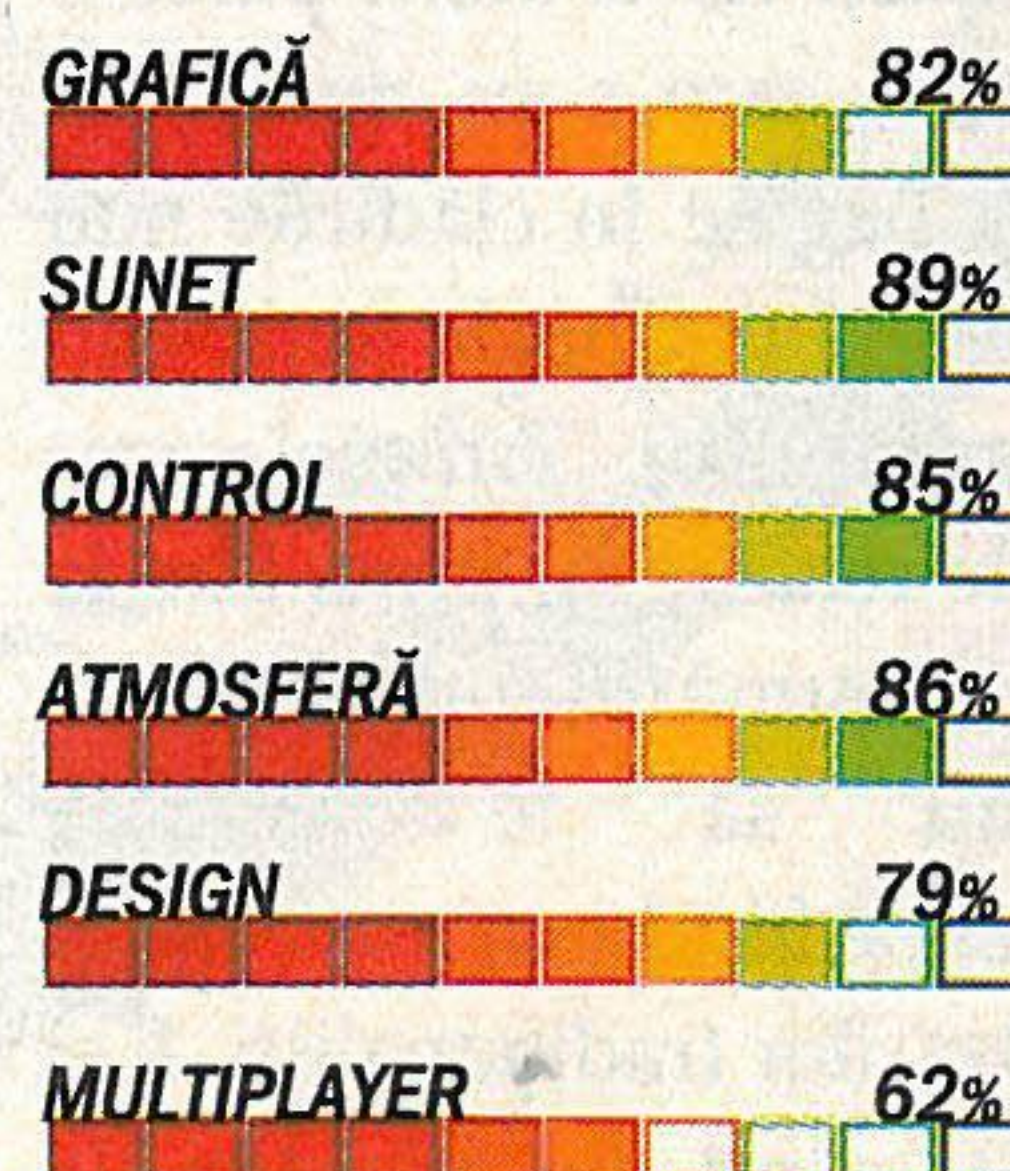
**PREȚ** cca 25,5 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 300 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 400 MB  
**RECOMANDAT** CPU 800 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 600 MB

**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet 8  
1 jucător/pachet

**88**



### OPINIE CIPRIAN TORJ



Cele mai tipătoare culori și-au dat mâna pentru a da viață savuroasei eroine Cate Archer.

Deși o cam dă în bară cu asortarea îmbrăcămintei, Cate face față cu succes infractorilor masculini întâlniți pe parcursul misiunilor din Maroc sau Germania. Mănuind armele mult mai inspirat decât pieptenele sau rujul (excepție făcând rujul ei special transformat în armă letală), tipesa noastră contribuie din plin la emanciparea femeii în jocurile action. Un lucru e sigur: personajul Cate Archer, foarte bine conturat, câștigă un loc binemeritat în galeria caracterelor de neuitat din jocurile PC. NOLF nu prea se evidențiază prin grafică de-nu-știu-care. În schimb, atmosfera este atuul producătorilor și elementul care produce dependența. Muzica anilor '60 face casă bună cu interioarele viu texturate, totul fiind în ton cu năbădăioasa Cate.



# Old goodies (III)

Cu mult sânge rece și albastru, **nobilul Unreal preia coroana** detronatului rege Quake.

**P**rin 1995, băieții de la studioul Epic au început, așa, într-o doară, să picteze pe hârtie niște fețe și niște modele de personaje 3D, câteva clădiri cu interioarele aferente și tot așa, până ce s-au prins că au în față o idee de joc cu totul nou, numai bună de pus în practică. După ce au lenevit o vreme la umbra genialei idei, băieții noștri pornesc într-o excursie de curtoazie la laboratoarele Intel pentru a se lămuri și ei ce e cu MMX-ul, tehnologie proaspăt dezvoltată. Convinși că era exact ceea ce le lipsea pentru implementarea ideilor în noul joc, se întorc motivați acasă și încep lucrul la mega-proiectul Unreal, un 3D shooter care își propunea două scopuri pe atunci: detronarea lui Quake și fundamentarea unei noi generații de jocuri 3D.



**URĂTUL ȘI BESTIA**  
Un monstruleț care se lega la șireturi fără să se aplece.

reușea la acea vreme să pompeze între 300 și 450 de poligoane pe scenă, creând niveluri complexe. Iar plăcerea de a-ți privi adversarul în ochi avea acum și suportul grafic necesar, adică modele care se compuneau din 200-600 de poligoane, o sumă măricică pe atunci. Rezultatul: niveluri extraordinare de o profunzime nemaivăzută, care îndemnau jucătorul să uite de sine și de lumea sa, captându-i privirea cu texturi interesante, lumini și umbre neliniștitoare, unghiuri dintre cele mai ciudate. Explorarea liberă a nivelului, deziderat urmărit de mulți producători, devine acum o realitate pentru gameri. Lumea nebună din Unreal, cu castelele misterioase, monștrii... monstruoși, cu artefactele ciudate, urlă în urechea jucătorului: Cunoaște-mă!

Grafica jocului este deci cea care frapează întâi. Efectele luminoase sunt excepționale, adesea stroboscopice și pline de găselnițe noi cum ar fi lens-flaring. Dacă Pink Floyd, Jean-Michel Jarre și U2 ar fi pus împreună de un concert, spectacolul de lumini nu ar fi ajuns nici măcar un patch pentru Unreal, care beneficia deja de surse luminoase

orbitoare, neoane reci care îți zgâriau retina, explozii strălucitoare. Superb! Efectul de ceață volumetrică - ce asigură uneori o difuzie vagă a luminii, ca printr-o perdea de aburi misterioși - trebuia văzut pentru a fi crezut. Suprafețele reflectante, care reflectă lumina cu adevărat, îți tăiau respirația. Și, totuși, era probabil cam prea mult acest spectacol de lumină pentru un joc tensionat, de acțiune pură, totul devenind iritant după câteva ore. Retinele tale începeau să strige după imagini în alb-negru.

Texturile erau, de asemenea, deștept concepute și realizate, completând arhitectura expertă. Redundanța texturilor din alte jocuri de gen (vezi Quake) este combătută profesionist, dispă-

rând sentimentul de deja-vu cu care erai obișnuit. Unreal conține o varietate arhitecturală bogată: de la interioare cu tentă industrială până la clădiri medievale din piatră goală; de la imasuri verzi până la coridoarele șerpuiunde ale unei nave spațiale dintr-o lume futuristică. Senzația de "a fi acolo" este impresionantă.

Totuși Unreal pierde puncte importante la capitolul arme și adversari, care sunt cam seci și sărăcăcios conturate. Deși au un IQ peste medie, inamicii din menajeria lui Unreal suferă de o naivitate picturală de neiertat.

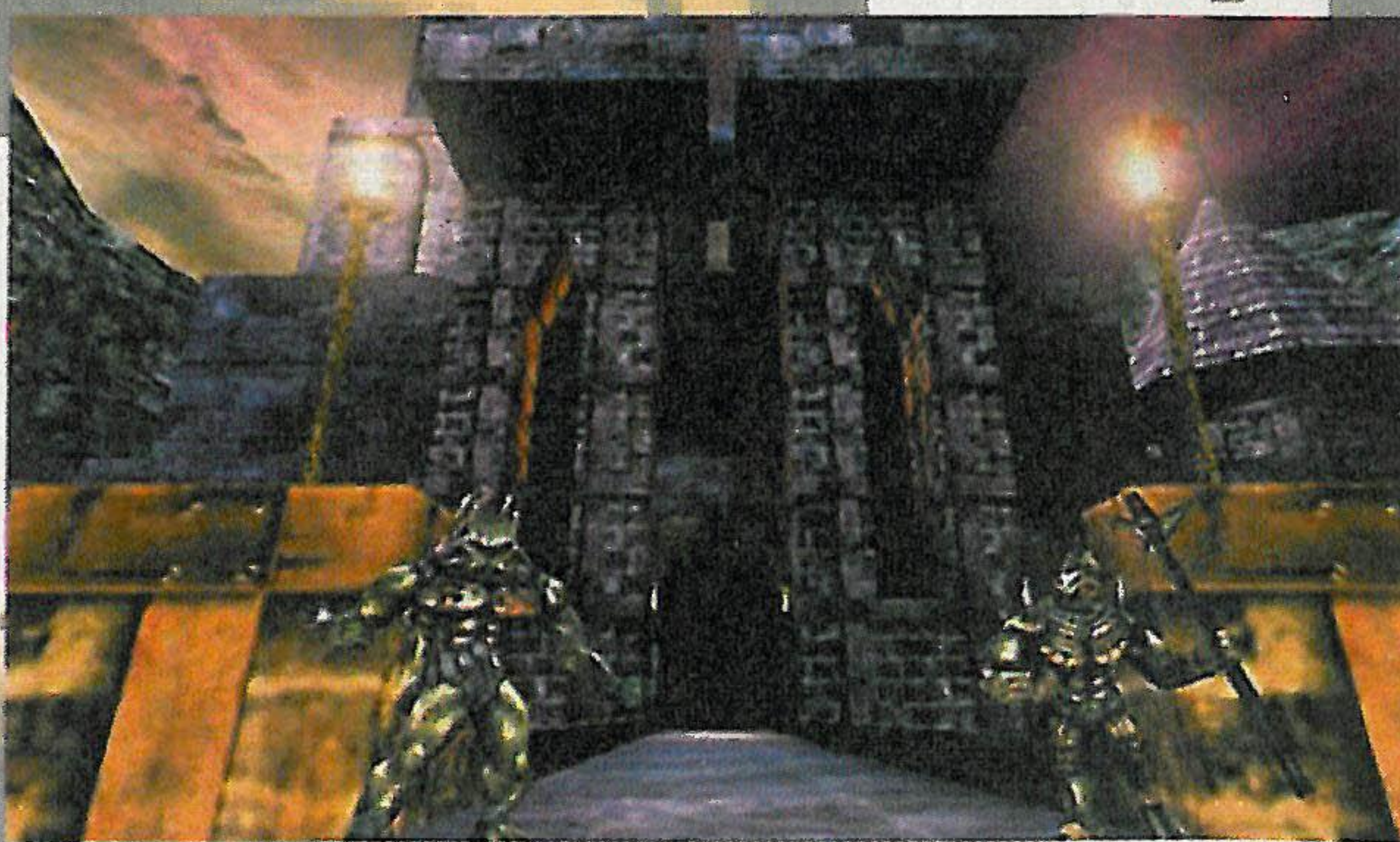
Concluzia care se impune: Unreal îl înmormântează pe Quake, dar nu poate dormi liniștit cu gândul la urmașul care va veni: Quake II.

CIPRIAN TORU

## SALT FATAL

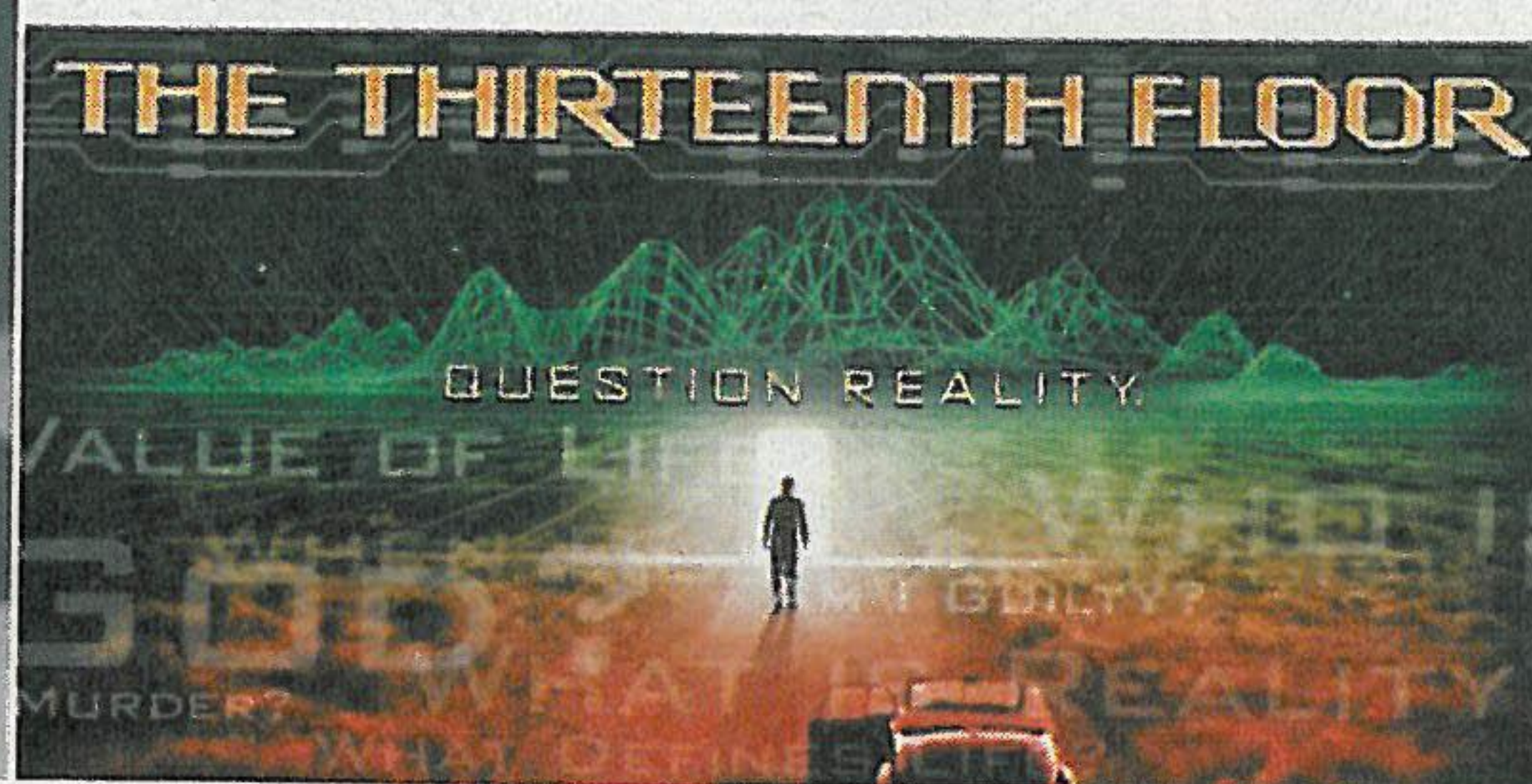
Iată cum Skaarj-ii au făcut istorie pe spatele nostru.

Povestea Epic-ă a beneficiat de un happy end: succesul enorm înregistrat de Unreal la scurt timp după lansare. Fortărețele din Quake au fost date uitării de o mare parte a gamerilor, care s-au mutat cu arme și bagaje în clădirile mai frumoase și mai reale (culmea!) ale Unreal-ului. Templele sau castelele realiste au prins tare la public, numărul celor care preferau să le străbată coridoarele fiind mai mare decât al quake-rilor tradiționaliști. E și normal, când ne gândim la engine-ul performant care



**3D HOME DESIGN** Huniazii ar fi pălit de invidie în fața acestui castel.





## To be or not to be virtual

**D**acă vă uitați bine, luna aceasta găsiți printre știrile de pe pagina de actualități doar anunțuri despre noi și noi MMORPG-uri. Se pare că în ultima vreme, producătorii se orientează mai mult spre această categorie în speranța obținerii unui profit cât mai mare. Au apărut perle precum **Everquest**, **Dark Age of Camelot** sau **Asheron's Call**. În plus, pe viitor sunt planificate peste optzeci de "jocuri de jucat roluri masiv pe fir". Totul e frumos, totul e bine... sau nu? Iată că aceste universuri virtuale au succes în rândul fanilor. Dacă ne gândim bine, ele nici nu diferă prea mult de lumea în care trăim. Singura deosebire majoră constă în luptele contra monștrilor, lupte care au loc doar în spațiul virtual. În rest, în unele jocuri, doritorii pot să-și aleagă o meserie onestă, să-și construiască un cămin, să participe la viața socială sau economică. Toată această temă îmi aduce aminte de un film pe care l-am văzut recent, intitulat **The 13th Floor**. Este vorba de creatorii primului aparat de redare a unei

lumi virtuale. Inginerii reproduc condițiile de trai dintr-un oraș obișnuit al Americii anilor '30. După ce se construiește caracterul virtual al celui hotărât să încerce acest "joc", el sau ea pot să se conecteze la sistem. În cadrul simulării vor întâlni alte personaje virtuale extrem de "reale", dotate cu inteligență artificială. Acestea din urmă sunt controlate de fapt de niște stații de calculatoare. Moartea unuia dintre creatorii acestui sistem atrage atenția autorităților și declanșează o amplă anchetă. După înșiruirea unor evenimente neașteptate și cutremurătoare personajul principal își dă seama că lumea pe care o credea reală nu este decât un gigantic oraș virtual, el fiind de asemenea o entitate virtuală. În principiu filmul vroia să redea plastic ideea de "lume în cadrul unei alte lumi". Unora, după vizionarea filmului le-a încolțit în minte o întrebare: "Și ce se întâmplă dacă nici lumea noastră nu este reală?". Ultima întrebare ne conduce la o teorie interesantă, dar puțin deplasată. Conform acesteia,

oamenii reali, cum ne considerăm noi, sunt controlați din afara sistemului de niște forțe mai puternice și necunoscute. Știți, ca într-un RPG: îți creezi personajul, apoi îl conduci pe tot parcursul vieții acestuia, îi determini evoluția, stabilești natura relațiilor sale cu NPC-uri sau PC-uri, îl echipezi cu diferite obiecte, îl skill-ezi în diferite domenii etc. Aceasta este, în fond, o reflecție a personalității tale, pentru că personajul creat seamănă cu tine, se comportă conform gândurilor tale. Există însă o mare diferență între joc și film: personajele din RPG-uri nu posedă o inteligență artificială, nu pot lua o decizie individuală, ele depinzând în totalitate de jucător. Totuși, teoria e incitantă, mai ales dacă ne gândim că și personajele din film cred că lumea în care trăiesc e cea reală, argumentând afirmația cu crearea unei realități virtuale. Adevărul e puțin diferit: sunt independenți doar când utilizatorii lor "reali" nu sunt conectați la sistem.

ERDEI JÁCINT

### Adventure team



Ciprian  
Coroianu

Erdei  
Jácint



Test

# ADVENTURE

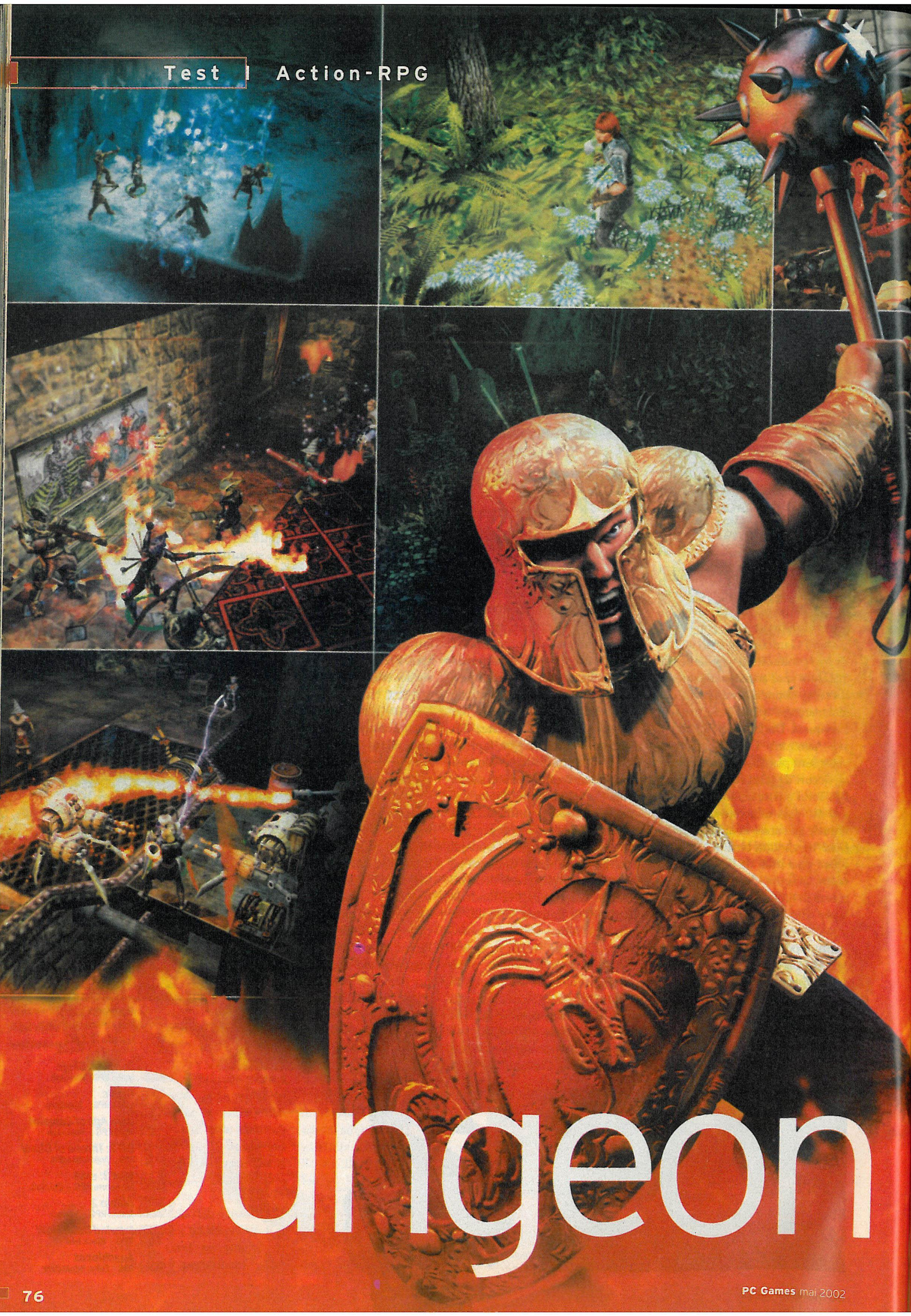
RPG | Adventure

## CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri RPG și de aventură ale cititorilor PC Games:

- 1 **Baldur's Gate 2**  
RPG | Virgin Interactive
- 2 **Diablo 2: LoD**  
Action RPG | Vivendi
- NOU 3 **Dungeon Siege**  
Action RPG | Microsoft
- 4 **Gothic**  
Action RPG | Shoebox
- 5 **Dark Age of Camelot**  
MMORPG | Wanadoo
- 6 **BG 2: Throne of Bhaal**  
RPG | Virgin Interactive
- 7 **Mist 3: exile**  
Adventure RPG | Ubi Soft
- 8 **Diablo 2**  
Action RPG | Vivendi
- 9 **Icwind Dale: HoW**  
RPG | Black Isle
- 10 **Anachronox**  
RPG | Eidos Interactive





# Dungeonon



Lumea 3D  
a acestui Action-  
RPG este **atât de  
frumoasă, încât  
mai că-ți vine  
să trăiești în ea.**

Dacă n-ar fi orcii  
ăștia care sar din  
tufișuri...



**C**ine dintre noi, la citirea unor povești ca Stăpânul Inelelor sau mai neașul Prâslea cel Voinic nu a visat să conducă o grupă de eroi formată din personaje cu skill-uri diferite care să acționeze ca un singur trup? Când spun asta mă refer la călătorii pe cărări misterioase, expediții formate din aventurieri fără teamă și fără prihană aflați în căutarea unui tainic Graal.

Păduri dese și amenințătoare, culmi măturate de furtuni de zăpadă, mlaștini dăătoare de fiori, subterane misterioase, ruine izolate, comori, orașe medievale văzute de sus ca niște machete ce ascund catacombe abisale, toate aceasta poartă un nume: **Dungeon Siege**. Altfel spus, o proiecție virtuală perfectă a unei lumi medievale fantastice care este latentă în imaginația fiecăruia.

Inițial ne alegem personajul - Arnold sau Barbie, în funcție de preferințele sexuale - care va fi protagonistul poveștii. După alegerea aspectului estetic, îl vom regăsi asudând în spirit agrar, săpând fertilul pământ Ehb într-o secvență introductivă. Protagonistul nostru este un simplu țaran care, după puține momente de existență bucolică, va fi lovit de o tragică veste. O haită de monștri scârboși, Krug, au devastat zona, i-au ucis rudele și au făcut plinul setei sale de răzbunare. Iată un motiv serios pentru a porni în călătorie în încercarea de a înțelege ce se petrece. Pe măsură ce intrăm în aventură, povestea se va dezvolta în mod liniar, devenind intrigantă și plăcută în același timp. Nu la fel stau însă lucrurile în materie de "clase" de caractere: o panoramă atât de săracă nu s-a mai văzut din timpurile primului **Diablo**. În teorie, **Dungeon Siege** nu oferă clase de personaje în sensul clasic al cuvântului.

# Siege



**1 Pot juca și on-line campania?**

Da, până la șapte jucători, în LAN sau pe Net. Fiecare are nevoie de jocul original!

**2 Există o lume aparte pentru Multiplayer?**

Da, lumea din peninsula Utraa este și mai mare și la fel de atractivă ca și regatul Ehb. Ai de descoperit multe lucruri, printre care păduri la fel de vaste, sate, cetăți și numeroase artefacte.

**3 Există pe Utraa quest-uri proprii?**

În afara misiunii principale există câteva misiuni secundare, precum și arme exclusiv pentru multiplayer.

**4 Pot să import din modul single propriile caractere?**

Numai eroul principal, nu și NPC-urile sau măgarul. Sau poți să creezi un caracter principal nou-nouț.

**5 Trebuie să pornesc mereu cu începutul din single?**

Posibilitatea de a sări la o anumită regiune depinde de abilitățile eroului tău. Monștrii, comorile și quest-urile sunt setate de la început, iar împrejurimile sunt ascunse de fog of war.

**6 Ce se întâmplă dacă am jucat complet regiunile Ehb și Utraa?**

Atunci vei începe automat jocul pe un grad superior de dificultate, "veteran" (de la nivelul 54). De la nivelul 83 începe versiunea "elite". Lumile, inamicii și quest-urile nu se schimbă însă.

**7 Jocul nu devine prea ușor când parcurg misiunile din Ehb și Utraa cu șase eroi în loc de doi?**

Nu, comorile și tăria adversarilor se setează automat în funcție de numărul și tăria caracterelor, chiar și atunci când unul dintre jucători iese din echipă.

**8 Match Zone se aseamănă cu Blizzards Battle.Net?**

În mare măsură da, în funcție de o listă cu punctajele obținute. În Match Zone poți găsi o listă cu partidele în curs de desfășurare, cărora te poți alătura. În timpul partidei poți conversa cu coechipierii prin chat. Te costă doar telefonul sau serviciile oferite de provider.

**9 Echipetele se pot constitui?**

Da, armele și culorile arată apartenența la o echipă.

**10 Pot schimba lucruri sau bani?**

Da. Se pot schimba arme, lucruri, vrăji sau bani, dar trebuie așteptat până ce un jucător este interesat de schimb. Schimbul se face atunci când amândoi sunt de acord.

**11 Cum pot fi sigur că doar prietenii mei intră în joc?**

Pune-ți o parolă. Inițiatorul jocului poate deconecta orice intrus neavenit în orice moment.

**12 Pot să activez funcția pause în orice moment?**

Da, când conducătorul jocului îngăduie acest lucru.

**13 Pot să atac și alți jucători?**

Da. Când se joacă împotriva adversarilor umani, câștigă echipa sau jucătorul care a învins cei mai mulți monștri și adversari umani.

**14 Ce se întâmplă când eroul meu moare?**

Se transformă în ghost, iar timp de 60 secunde nu poate lupta și nici nu i se poate accesa inventarul. Apoi revine la viață. Poate fi înviat și înainte de expirarea pedepsei, dacă unul dintre jucători are o asemenea vrajă, sau se află lângă un izvor al vieții.

**15 În cazul morții eroului se pierd armele?**

Conducătorul jocului stabilește la început din options ce anume se poate pierde în cazul morții: arme, tot inventarul sau nimic. Coechipierii pot colecta inventarul la fața locului, pentru a nu cădea în mâinile echipei adverse.

La începutul jocului personajul tău va fi un tip neutru, nu va avea nici o clasă și nu poți alege puncte de experiență.

Taina se dezvăluie rapid: în **Dungeon Siege** nimeni nu a făcut entorsă la creier pentru a găsi o nouă gestionare a skill-urilor, acestea fiind reduse la trei: strength, dexterity și intelligence. Nu vei putea acorda tu însuți punctele de experiență la "level up". Magia se împarte în două - Nature Magic (care tinde spre defensivă) și Combat Magic.

Cele trei atribute ale personajului tău vor crește în funcție de specializarea hotărâtă de tine: trasul cu arcul, bătaia la grămadă sau vrăjile.

Abilitățile tale vor crește așadar doar dacă le vei utiliza. Jocul gestionează de unul singur creșterea punctelor de skill: dacă utilizezi în principal o armă corp-la-corp, vei crește nivelul asociat acesteia și tot așa, dă-i înainte. În mod vizibil, interesul lui **Dungeon Siege** nu e centrat pe personaje, ci mai degrabă pe echipamentul acestora.

Poți folosi toate abilitățile, dar prin aceasta riști să faci o ciorbă din care să rezulte un personaj care nu este specializat în nimic, deci este inefficient. Pe măsură ce joci îți dai seama că e mai bine să te concentrezi asupra unei singure abilități. Deseori, unele personaje noi au deja caracteristicile și armamentul propriu, fapt care te constrânge la dezvoltarea caracteristicilor pe care personajul le are deja. Mai bine să lăsăm într-un cotlon al memoriei personajele dual-class care ne

încântau atât de mult în **Baldur's Gate**, pentru că **Dungeon Siege** ignoră acest stil de joc, realizând un adevărat hibrid.

Dacă tot veni vorba de BG, supărătoarea problemă a inventarului strâmt a fost rezolvată inteligent în DS. Avem acum posibilitatea să ducem de dârlogi un simpatic necuvântător, adevărată ladă de zestre ambulantă, măgarul cel de toate orele de joc. Faza drăguță e că măgarul (bine realizat grafic) departe de a fi un simplu rumegător pașnic,

## Explicații despre control: patru idei bune

**Dungeon Siege** are un control asemănător cu al lui **Diablo**. A preluat cele mai bune elemente de control din genurile RTS și RPG. Iată câteva înnoiri, care se vor regăsi aproape sigur și în alte jocuri.



### GENERAL MAP

Harta vă arată ținuturile explorate, inamicii și artefactele din perspectiva bird-eye. Este de mare folos pentru orientare, având în vedere imensitatea câmpurilor de joc. Poți reveni oricând în jocul propriu-zis, mai ales când ești atacat.



### ORDINE ÎN INVENTAR

Armele, poțiuniile și banii vor fi culese de jos cu un simplu clic, ele trec automat în inventar. Baniile nu ocupă loc în inventarul personal. Inventarul se poate goli automat. Prin drag&drop poți muta ustensilele de la un erou la altul.



### STICLE ȘI IAR STICLE

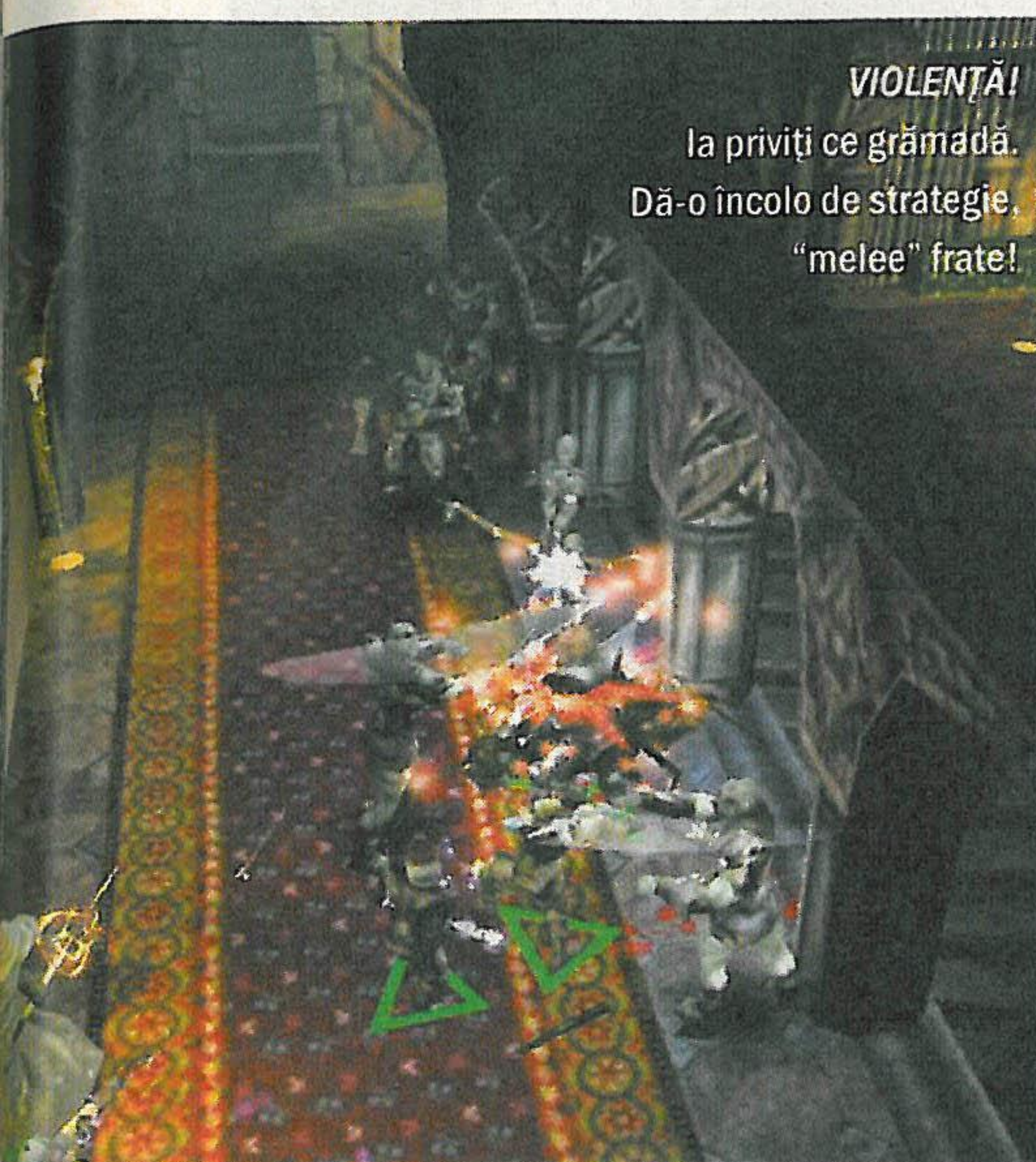
La început găsești puține poțiuni de sănătate și mană, apoi sunt atât de multe încât abia ai loc pentru ele. Când unul dintre eroi stă cam prost cu sănătatea sau nu mai are mană, clic și se aude gulp! Există un singur dezavantaj la golirea sticlețelor pe gâtje: eroul respectiv nu se poate apăra pe moment.



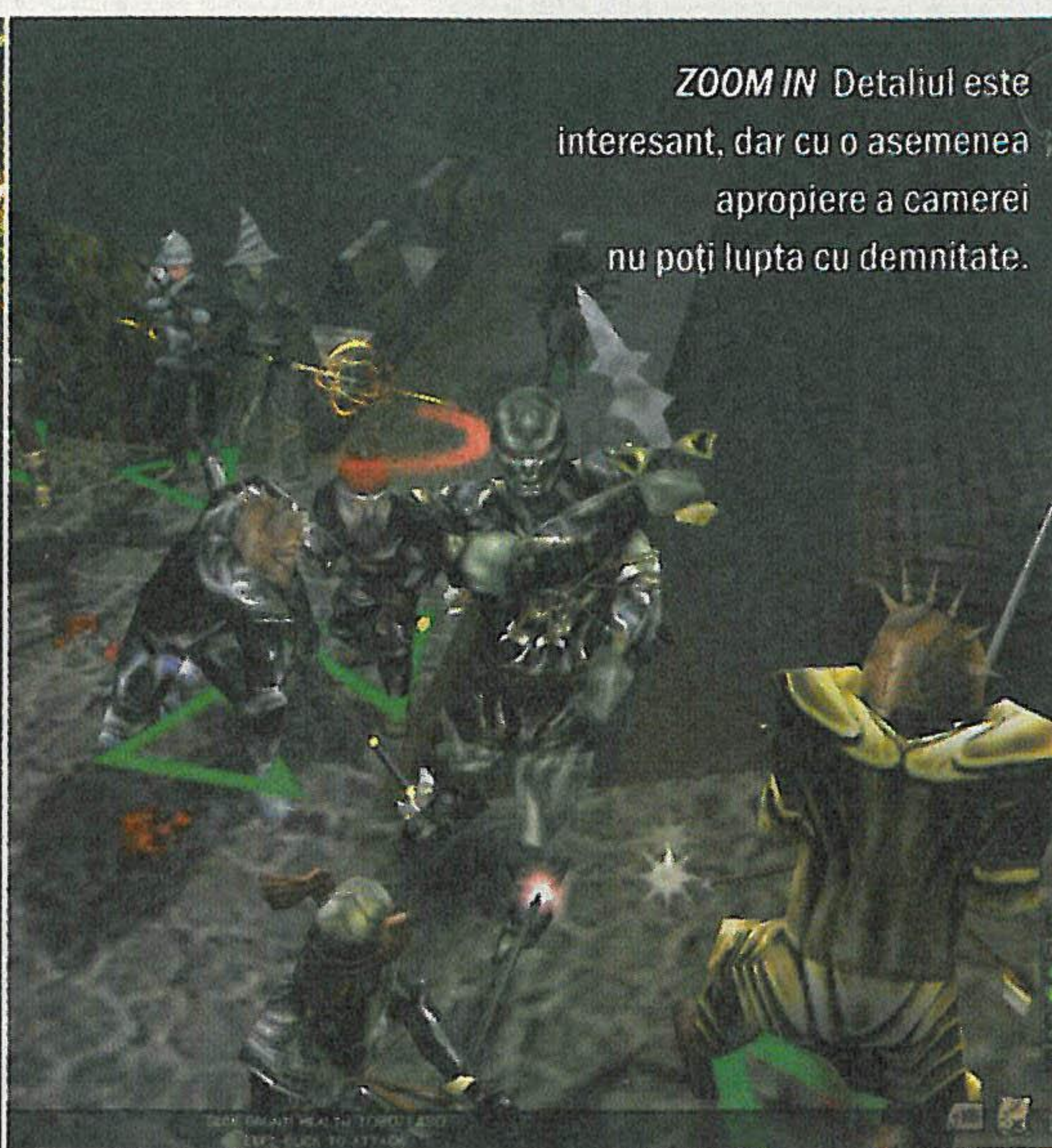
### MODUL PAUSE

Ajunge un clic și jocul ia o pauză. E de folos când lupta se află într-o situație critică. În acest răstimp se pot schimba tactica și formația de luptă, armele și vrăjile, pentru a reuși o victorie.





**VIOLENTĂ!**  
la priviți ce grămadă.  
Dă-o încolo de strategie,  
"melee" frate!



**ZOOM IN** Detaliul este  
interesant, dar cu o asemenea  
apropiere a camerei  
nu poți lupta cu demnitate.

își aduce aportul foarte activ atunci când grupul se află la ananghie, apărându-se cu voinicie și chiar răpunând dușmanii mai slabi de înger cu copitele. Exact ca în povești, aceasta este o componentă care crește atmosfera "on the road" a jocului.

Utilizarea mouse-ului a fost revoluționată comparativ cu celălalt mare RPG, **Diablo**. Cine a jucat seria își amintește că întâlnirile cu demonii care populau hărțile erau rezolvate prin furioase clicuri repetate pe ecran. În **Dungeon Siege** nu mai există nimic din toate acestea. Este de ajuns un singur clic și eroii noștri vor ataca adversarul până îl vor răpune. În principiu rămâi puțin dezorientat, pentru că ai senzația că nu ești lăsat să participi la acțiune. Cu cât înaintezi în joc, însă, îți dai seama că această soluție este mai mult decât rezonabilă și este eficientă pentru jucabilitate. Adăugând această caracteristică la posibilitatea de a pauza jocul și a da ordine componentelor party-ului fără să fii presat, se obține o gestionare perfectă a luptelor, în avantajul celor care nu dispun de precizia și abilitatea

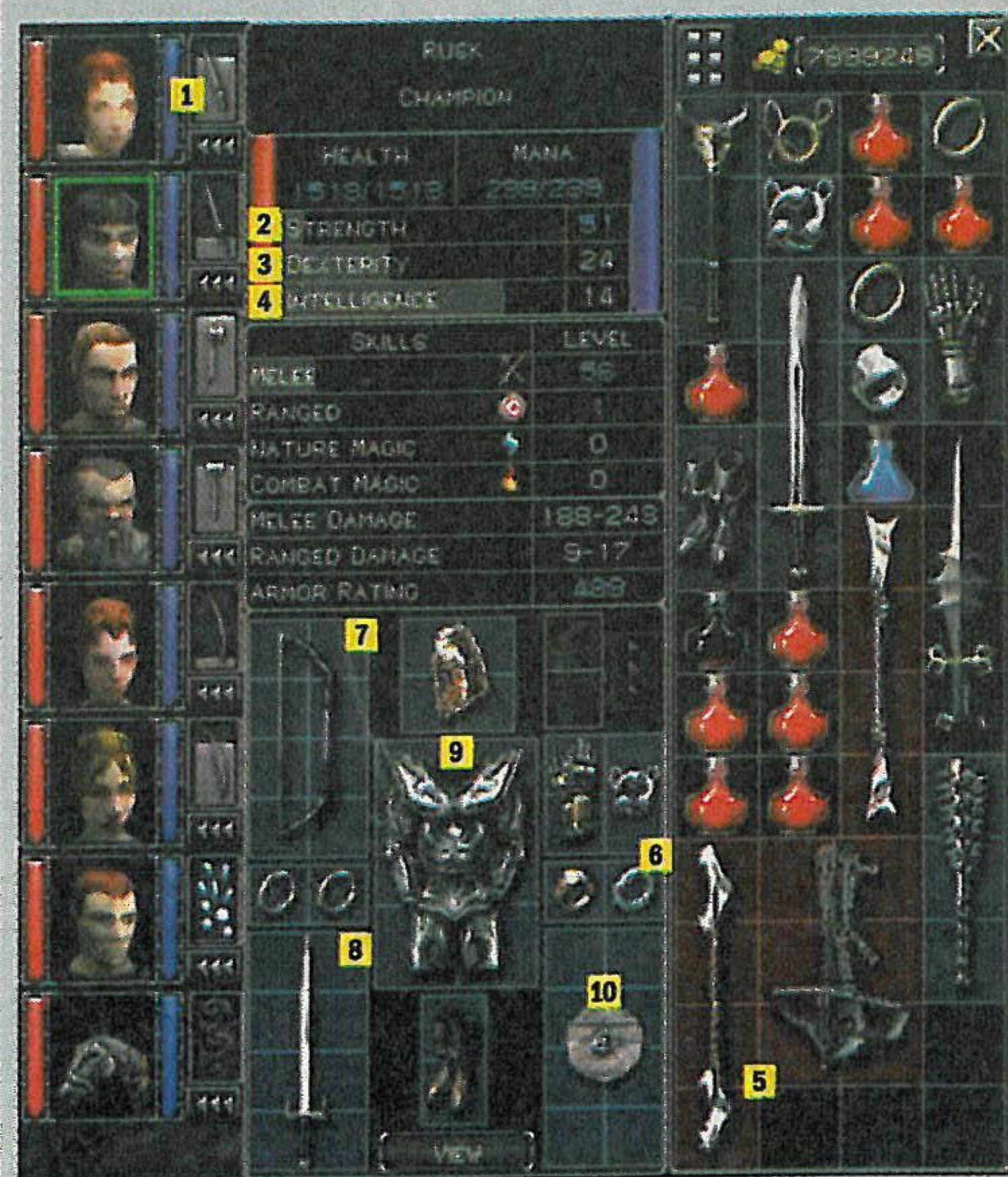
utilizării mouse-ului, tipică jucătorilor experți. Spre deosebire de **Baldur's Gate&Co.**, în **Dungeon Siege** nu este obligatoriu să ai un party numeros, dacă dorești poți juca tot game-ul cu trei-patru personaje. La controlul party-ului te ajută foarte mult interfața comodă și plăcută.

Adevăratul punct forte al lui **Dungeon Siege** sunt, după cum am spus, luptele și se poate intui rapid volumul de muncă depusă la acestea. Numeroșii inamici cu care ne confruntăm, nu sunt simpli "sparring partners", ci adesea sunt organizați în formații de asalt care nu vor pregeta să ne prindă în ambuscade. Așadar, începi prin a ucide unul, apoi doi, apoi 47, după care ai revelația: în calitate de Terminator, trebuie să înaintezi cu pași mărunți și să dezmembrezi tot ce mișcă. Comportamentul adversarilor este plauzibil, în sensul că vor ataca întotdeauna cei mai slabi membri ai echipei, pe care sunt în stare să-i urmărească pe toată harta. Provocator, dar la un anumit moment începe să se-mpută brânza și trebuie să te organizezi. Alternativa cea mai

bună este să înțelegi bine controlul grupului: formații, tactici și arme care trebuie folosite. Poți schimba rapid formația, trecând de la atacul de la distanță la atacul din apropiere cu un simplu clic pe fiecare membru al grupului. Poți decide astfel gradul de agresivitate, apărare, iar în ceea ce privește dușmanii putem alege pe "cel mai apropiat", "cel mai slab" sau "cel mai puternic". În fine, pentru fiecare membru putem alege modul de mișcare, altfel spus, dacă să urmeze grupul sau să se miște liber. O panoramă tactică frumoasă, care va da roade doar dacă este bine stăpânită. Pentru aceasta este oportun să decidem diferitele tactici ofensiv-defensive și să folosim bine pozițiile atunci când lucrurile iau o întorsătură nefavorabilă. Personajele noastre nu vor muri imediat, ci vor trece într-o fază de leșin. Numai după ce o iau sever pe 'cocoasă' vor muri definitiv. În cazul în care simți nevoia să iei silexul fiind prins între 20 de monștri, este suficient să apeși tastă pauză, să mai bei o gură de cafea și dai cu calm comenzile, moștenire neprețuită de la bunul

## Studiu de caracter

Privirea asupra caracterelor și a inventarului amintește prin design și funcțiuni de **Diablo**.



### 1 Personaj

Portretul caracterului este afișat în permanentă, precum și armele folosite pe moment, health și mana disponibilă. În căsuța corespunzătoare armei sau vraiei se poate observa experiența acumulată. Cu un clic se poate schimba arma din dotare. De la stânga la dreapta: melee weapons, ranged weapons, vraja 1, vraja 2.

### 2 Strength

O tărie mai mare determină o forță de lovire corespunzătoare, utilă în lupta cu sword sau axe.

### 3 Dexterity

Cu cât e mai mare cu atât va crește precizia și tăria săgeților.

### 4 Intelligence

O inteligență adecvată permite folosirea armelor și obiectelor magice.

### 5 Item-uri magice

Armele, armurile și item-urile magice, în albastru când eroul le poate folosi și în roșu când nu are pe moment abilitățile necesare, sunt mult mai valoroase decât cele obișnuite, provoacă mai mult damage sau oferă un bonus în apărare sau în luptă.

### 6 Inele și amulete

Fiecare erou poate purta patru inele și o amuletă. Atenție la potrivirea lor cu abilitățile caracterului.

### 7 Ranged weapons

Sunt arcuri, arbaletе și altele (aruncătoare de fulgere și flăcări). Modelele diferă în damage, range și speed. Sunt two handed weapons. Muniția este nelimitată.

### 8 Melee weapons

Sunt daggers, swords, clubs, hammers, spears, axes ș.a.m.d. De obicei se mănuiesc cu o singură mână. Cele mai mari pot fi și two handed weapons.

### 9 Armură, coif, cizme și mănuși

Sunt disponibile în diverse modele ce oferă mai puțină sau mai multă protecție. Magii au nevoie de armuri mai ușoare. Unele au attribute magice.

### 10 Scuturi

Sunt din lemn și metal, pot fi purtate doar de către caracterele ce luptă cu o singură mână. Pot fi și magice.

## OPINIE

ERDEI JÁCINT



Un RPG cu multe plusuri și minusuri, care în ansamblu este unul reușit.

În prima fază am fost foarte pomit pe **Dungeon Siege**. Apoi am întrezărit câteva trăsături pozitive ale sale și m-am calmat. Cel mai mult m-a deranjat lipsa unor misiuni clasice a la **Baldur's Gate**. Totuși **Diablo2** a avut quest-uri inteligente! Apoi m-a mai deranjat lipsa controlului asupra evoluției personajului. Nu puteam să influențez nici un atribut al acestuia, toate skill-urile urmând o dezvoltare prestabilită. Killăreala de monștri, fără o explicație satisfăcătoare mi-a tăiat din elan considerabil. Game-ul are însă și trăsături pozitive, dintre care aș enumera: grafica absolut excepțională, sunetele și muzica deosebit de plăcute, respectiv armele și armurile, mai puțin mitralierele. Un avantaj extraordinar al jocului față de concurenți îl reprezintă măgărușul simpatic. Mi-am dat seama însă că nu poți să pretinzi de la toate RPG-urile profunzimea din clasicul **Baldur's Gate**. Printre reprezentanții genului hack'n'slay **Dungeon Siege** se numără printre cele mai reușite. Întrece chiar și **Diablo 2**, din punctele de vedere al graficii și muzicii.





## TESTCENTER

### Cuprins & caracteristici

- campanie cu 9 capitole
- sute de arme, lucruri, inamici ș.a.
- trupă formată din maxim 8 membri
- măgarul transportă inventarul comun
- funcție de zoom posibilă și cameră mobilă
- rezoluții de la 640x480 până la 1024x768
- trei grade de dificultate
- lume multiplayer specială (peninsula Utraa)

### În comparație

	Baldur's Gate 2	Diablo 2	Dungeon Siege
<b>GRAFICĂ</b>	82	77	92
Bogăția detaliului în lumea jocului	89	84	92
Bogăția detaliului la obiecte	75	75	86
Multitudinea în joc	86	84	90
Animatiile obiectelor	79	82	87
Efecte	82	82	94
<b>SUNET</b>	84	87	84
Muzică	90	90	85
Efecte de sunet	82	86	86
Voci / Comentariu	81	82	81
<b>CONTROL</b>	90	85	90
Confortabilitate / Navigare	90	84	92
Precizia controlului	90	87	88
Vedere largă / Perspectivă	90	81	87
<b>ATMOSFERĂ</b>	89	85	91
Captivant / Surprize	87	82	83
Apropierea de realitate / Credibilitatea	92	83	80
Story / Dialog / Comentariu	91	80	73
Înscenarea	84	90	87
<b>DESIGN</b>	88	85	87
Complexitate / Profunzimea jocului	92	81	75
Ușor pentru începători	68	86	93
Balansul între gradele de dificultate	87	83	89
A.I.	68	78	86
Inovații	88	82	80
<b>MODUL MULTIPLAYER</b>	59	90	82
Atractivitatea modului	67	75	80
Interactivitatea cu coechipieri / adversarii	61	86	78
Posibilitățile meniului	64	78	77

### Pro & Contra

- + Vegetație extrem de bogată.
- + Lume de joc diversă.
- + Efecte magice 3D spectaculoase.
- + Zoom foarte bun, posibilitate de apropiere și depărtare, cameră mobilă.
- Vedere asupra câmpului de joc un pic îngrădită, anumite texturi nu sunt reușite.

- + Muzică de fundal reușită.
- + Efecte de sunet bine alese (explozii, lovituri, vrăji).
- + Voci bine alese.

- + Extrem de confortabil, se explică de la sine.
- + Hotkeys pentru fiecare acțiune.

- + Peisaje și așezări variate, natură realistă, lume bogată.
- Secvențe intermediare puține.
- Story nereușit și stângaci.

- + Principiu de joc bine gândit.
- + Salvare oricând posibilă.
- + Hărți bogate.
- + Timp de încărcare scurt.
- Poveste liniară, quest-uri slăbuțe.

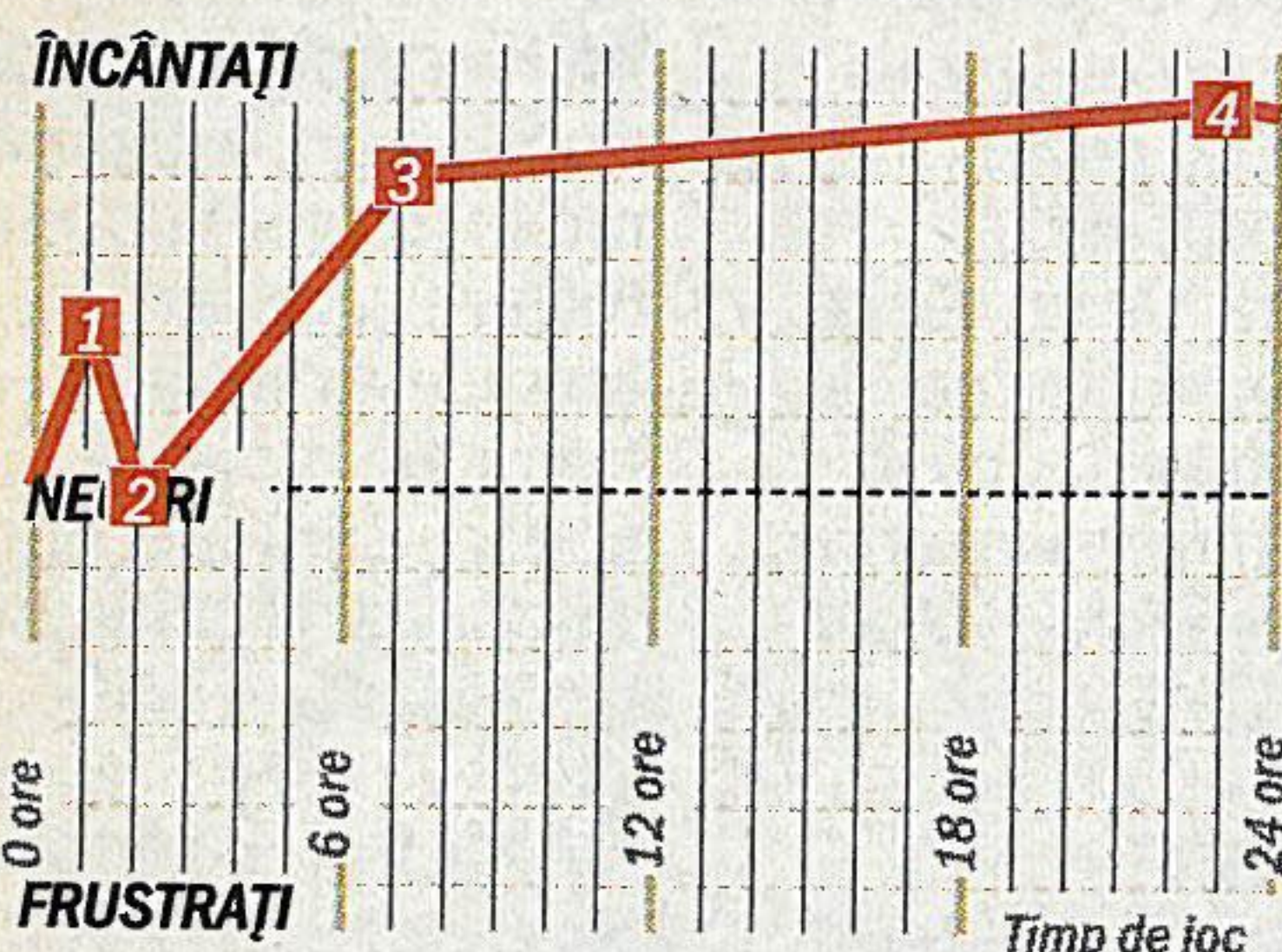
- + Campania single se poate juca în echipă sau împotriva altei echipe.
- + Lume multiplayer proprie (peninsula Utraa).
- + Caracterele din single se pot importa.

LEGENDĂ  
■ Mai slab decât jocurile luate în comparație  
■ Mai bun decât jocurile luate în comparație

### Cifre & date

Gen:	Action-RPG
Jocuri asemănătoare:	Diablo, Diablo 2, Vampire, Darkstone
Producător:	Gas Powered Games
De același producător:	-
Publisher:	Microsoft
Site oficial:	www.dungeonsiege.com
Site-ul publisherului:	www.microsoft.com
Site-ul producătorului:	www.gaspoweredgames.com
Recomandarea de vârstă:	peste 12 ani
Termen:	a apărut
Preț:	cca 36,7 USD
Conținutul pachetului:	2 CD-uri, manual
Durată medie de joc:	cca 50 ore

### Graficul motivației



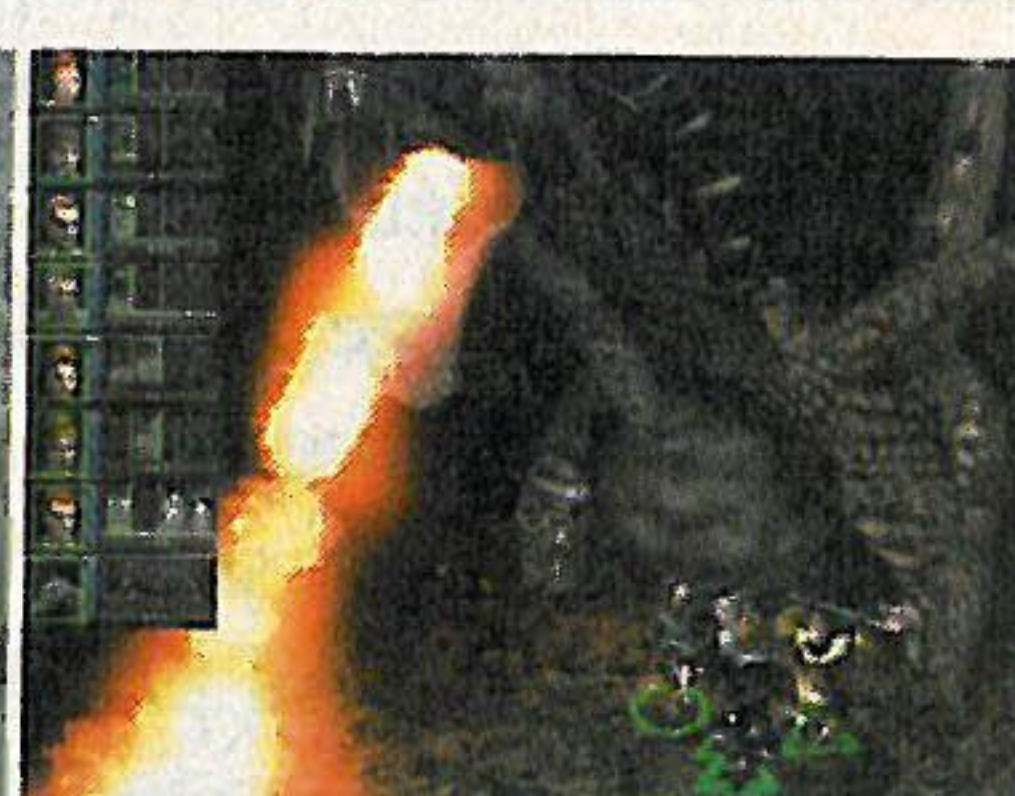
1 Surprinzător la început, mai ales la crearea caracterului.



2 Stonebridge: grafică 3D genială, dar până ai ajungi aici e doar hack&slay.



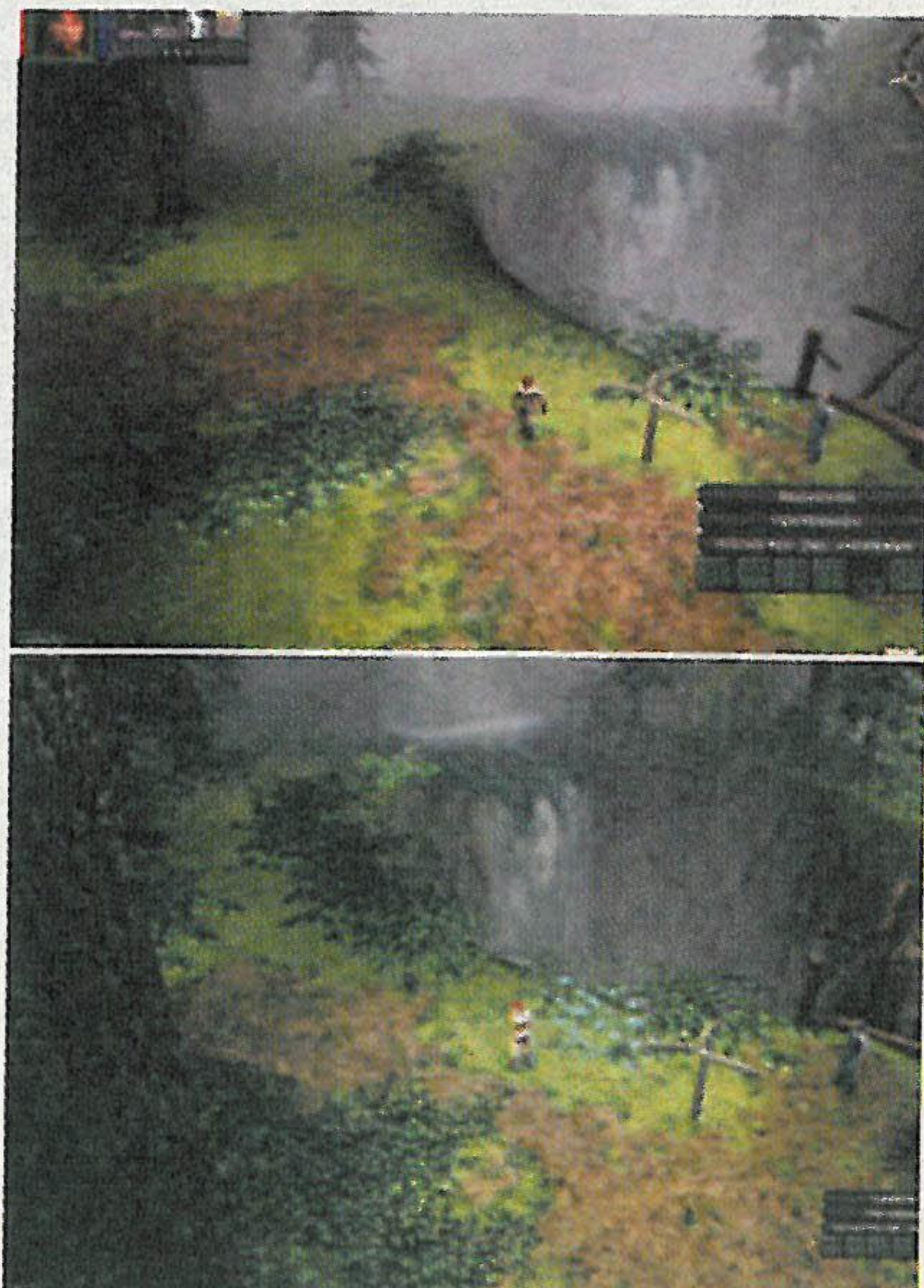
3 La Glacem, jocul devine interesant din punct de vedere tactic: merită aplicată funcția pause și atenție la formație.



4 Situațiile dure, precum monstrul din imagine, se rezolvă doar cu întreaga echipă.

### Verificarea sistemului

Dungeon Siege e flămând după frecvența procesorului: o frecvență mai mare înseamnă o viteză mai mare. Nu a rulat perfect la testele noastre, nici chiar pe un CPU de 1200 MHz și un GeForce 4 Ti-4400, sau pe sisteme precum Pentium 4 sau Athlon XP. Se pot îmbunătăți performanțele, prin reducerea calității grafice, obținând o cursivitate mai mare cu 10-30 %.



#### MINIMAL DETAILS

#### MAXIMAL DETAILS

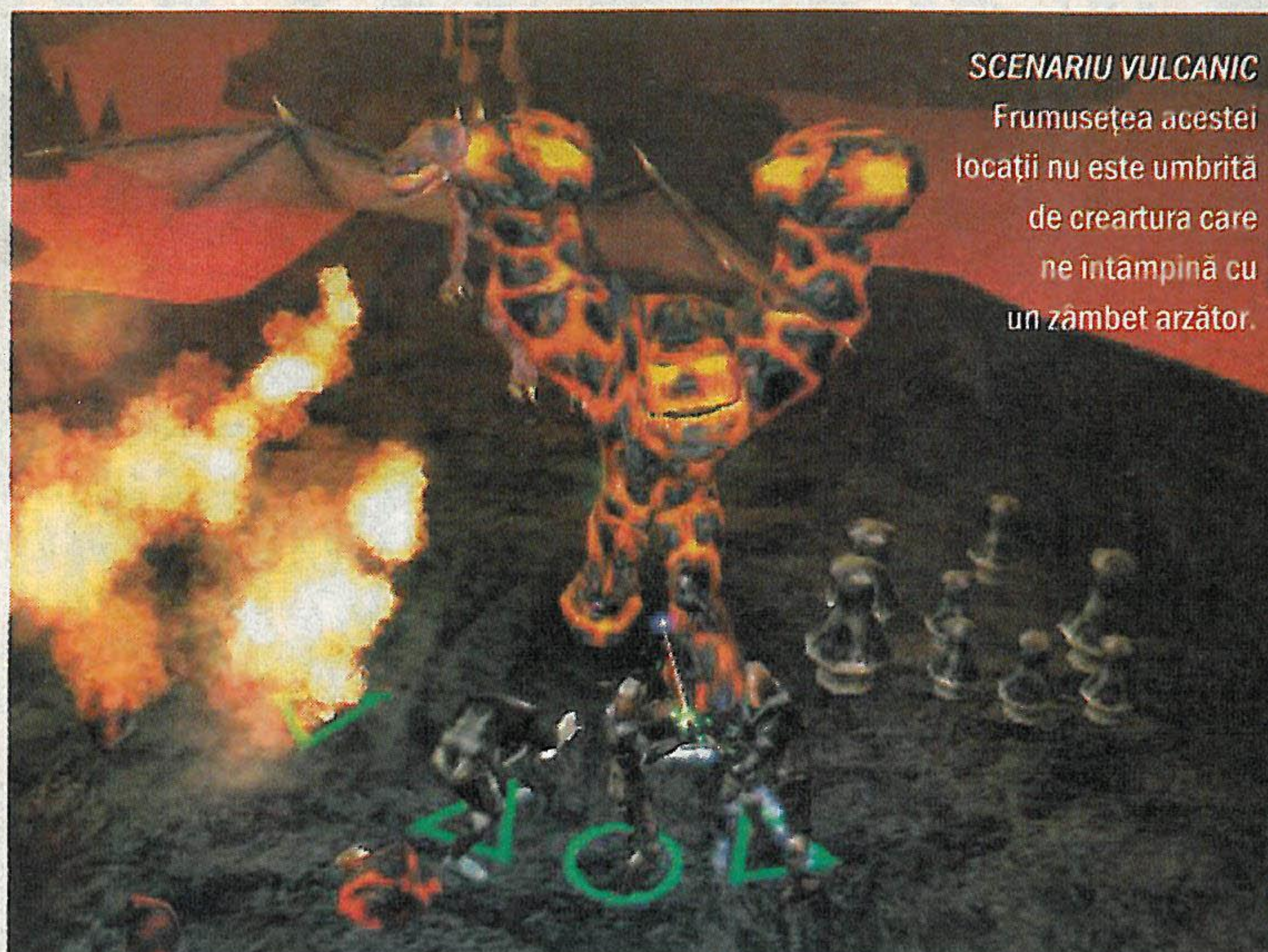
	640 x 480	800 x 600	1.024 x 768
TNT2 Ultra	■	■	■
GeForce256	■	■	■
GeForce2 MX	■	■	■
Kyro II	■	■	■
Radeon 32 DDR	■	■	■
Voodoo 5	■	■	■
GeForce2 GTS	■	■	■
GeForce2 Pro	■	■	■
GeForce2 Ultra	■	■	■
GeForce3	■	■	■

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GeForce256	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GeForce2 MX	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Kyro II	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Radeon 32 DDR	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo 5	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GeForce2 GTS	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GeForce2 Pro	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GeForce2 Ultra	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GeForce3	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

LEGENDĂ  
■ Tehnic imposibil  
■ Nerecomandat  
■ Acceptabil  
■ Optim





## SCENARIU VULCANIC

Frumusețea acestei locații nu este umbrită de creatura care ne întâmpină cu un zâmbet arzător.



și bătrânul Baldur's Gate.

Dar mai este ceva care face, după gustul meu, aventura mai puțin pasionantă: este pur și simplu repetitivitatea acțiunii, care este multiplicată prin faptul că te regăsești întotdeauna pe același drum. În afara unor pasaje și a unor scurtături, vei fi obligat întotdeauna să o iei pe "magistrala București-Pitești", tot spre București, fără să te poți rătăci. Există desigur o mulțime de locuri de explorat de fiecare parte a drumului, cum sunt temple sau cripte abandonate pe care le poți prăda, dar, per ansamblu, rămâi legat de același drum care șerpuiește între două orașe în timpul primelor ore de joc. Această mică greșală de gust este tributară primului capitol din **Diablo II**. Dar lucrurile nu sunt atât de grave: trebuie doar să-ți repeți, ca într-o incantație tibetană cu accente ecumenice, că este un moment greu prin care trebuie să treci, că Isus te iubește, că totul va fi bine, mai ales în rețea.

Dacă toate cele spuse mai sus nu ne duc chiar pe culmile

extazului (până și finalul e cam tras de păr), secțiunea cosmetică a lui **Dungeon Siege** ne lasă cu siguranță urme adânci. Grafica este poate cea mai izbutită parte a acestui game. Toate promisiunile au fost îndeplinite cu vârf și-ndesat. Chiar dacă dealurile sunt uneori asemănătoare, iar intrările peșterilor și răscrucile drumurilor la fel, nu poți să nu rămâi în majoritatea cazurilor cu maxilarul căzut și să nu exclami românește "Măăăi!". Impresia este și mai accentuată atunci când intri într-un oraș: clădirile devin diafane la intrarea personajelor tale, ca și turnurile și dungeon-urile amenințătoare, imagini rareori văzute în vre-un alt RPG. În timpul întregii aventuri nu există nici măcar o singură întrerupere datorată încărcărilor. Atunci când personajul intră într-o clădire sau se afundă într-un subteran, porțiunea decorului care ar fi trebuit să-l mascheze dispare pentru a ne permite să-i urmărim acestuia progresia. La început pare o simplă notă de culoare, care

dovedește cât de bine au lucrat programatorii, dar pe măsură ce înaintezi în joc, îți dai seama că această lipsă de întreruperi face jocul de o fluiditate maximă.

E clar că este revoluționar, dar nu am făcut niciodată parte din categoria celor care urlă athletic din cauza unei încărcări de mai puțin de cinci secunde. Trebuie să recunosc, totuși, că acest joc făcut dintr-o singură "bucată" este cu siguranță mult mai agreabil și natural decât dacă ar fi fost întrerupt la fiecare *n* minute.

**Dungeon Siege** are ceva dintr-un spectacol de teatru, în care trucurile de backstage ne sunt ascunse pentru a ne arăta doar scenografia și actorii și a ne determina să ne scufundăm în poveste cu impresia descoperirii unui mic univers. Taylor reușește să ia tot ce este mai bun în diferite RPG-uri, elaborând înțelept întregul **Dungeon Siege**, care te incită să-l joci. Felicitările noastre Chris, excelentă realizare!

Splendoarea decorurilor conjugată cu feeria muzicii, fac din **DS** un joc teribil de dorit care uneori flirtează cu visul. Aviz însă profesioniștilor RPG, pentru care este prea ușor, plictisitor de ușor, chiar. Totuși este imposibil să nu rămâi cucerit de atâta simplitate.

## UITE VINO VATUL!

Crezi că mai scapi, răule? Mi-au trebuit zeci de ore să ajung la tine și te asigur că nu o să plec cu mâna goală!

OPINIE  
CIPRIAN COROIANU

Chiar dacă este un remix din cele mai bune elemente de RPG, jocul prezintă o structură tehnică fenomenală.

**Dungeon Siege** m-a încântat! Am grăit multe despre defecte, dar în ansamblu, **DS** are părți în care excelează și respiră o atenție deosebită la partea de finisare. Dacă engine-ul grafic, texturile, animațiile sau efectele au devenit noul punct de referință - care va sta în picioare încă mult timp de acum înainte - principiile de joc seculare au fost sacrificate pe altarul originalității. Pe de altă parte, fișa personajului este una dintre cele mai sărace pe care mi-a fost dat să le văd, iar influența jucătorului asupra acesteia, aproape nulă. Progresia este penibilă la începutul jocului, mai ales că trebuie să te bați și asta poate dura mult timp. Deseori m-am simțit frustrat în privința recompenselor pentru uciderile de monștri, contrar capodoperei lui Blizzard, care varsă obiecte și comori în cantități industriale. Fie că îl iubim, fie că îl urâm, **Dungeon Siege** își lasă amprenta, dacă nu prin altceva, atunci prin engine-ul său despre care nu mai găsesc superlativ. Un 3D care nu va lăsa nici o umbră de nemulțumire pe chipurile iubitorilor bătrânei izometriei. Dacă sunteți iubitori de acțiune mixată cu puțină tactică, peisaje fantastice și aventură scufundați-vă în **Dungeon Siege** și nu vă mai faceți văzuți un timp. Dacă profunzimea poveștii, skill-urile, varietatea și libertatea în joc sunt quest-urile pe care le căutați, atunci considerați **DS** un simplu joc de acțiune.

PUNCTAJ  
DUNGEON SIEGE

PRODUCĂTOR DISTRIBUITOR  
GPG Microsoft

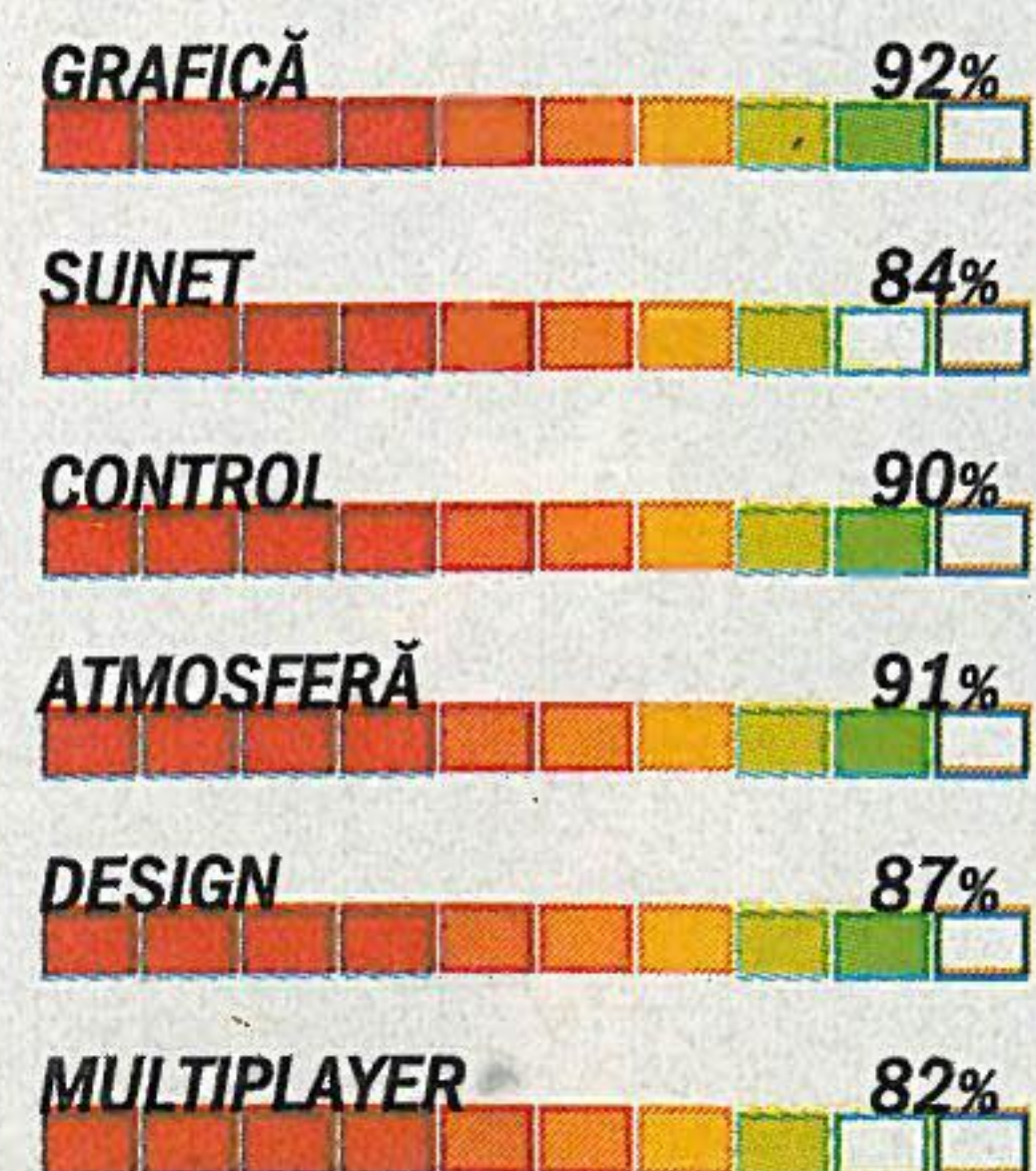
PREȚ TERMEN  
cca 41,3 USD a apărut

NECESAR RECOMANDAR  
CPU 333 MHz CPU 800 MHz  
128 MB RAM 256 MB RAM  
HDD: 1.000 MB HDD: 1.000 MB

SUPORT  
OpenGl Force Feedback

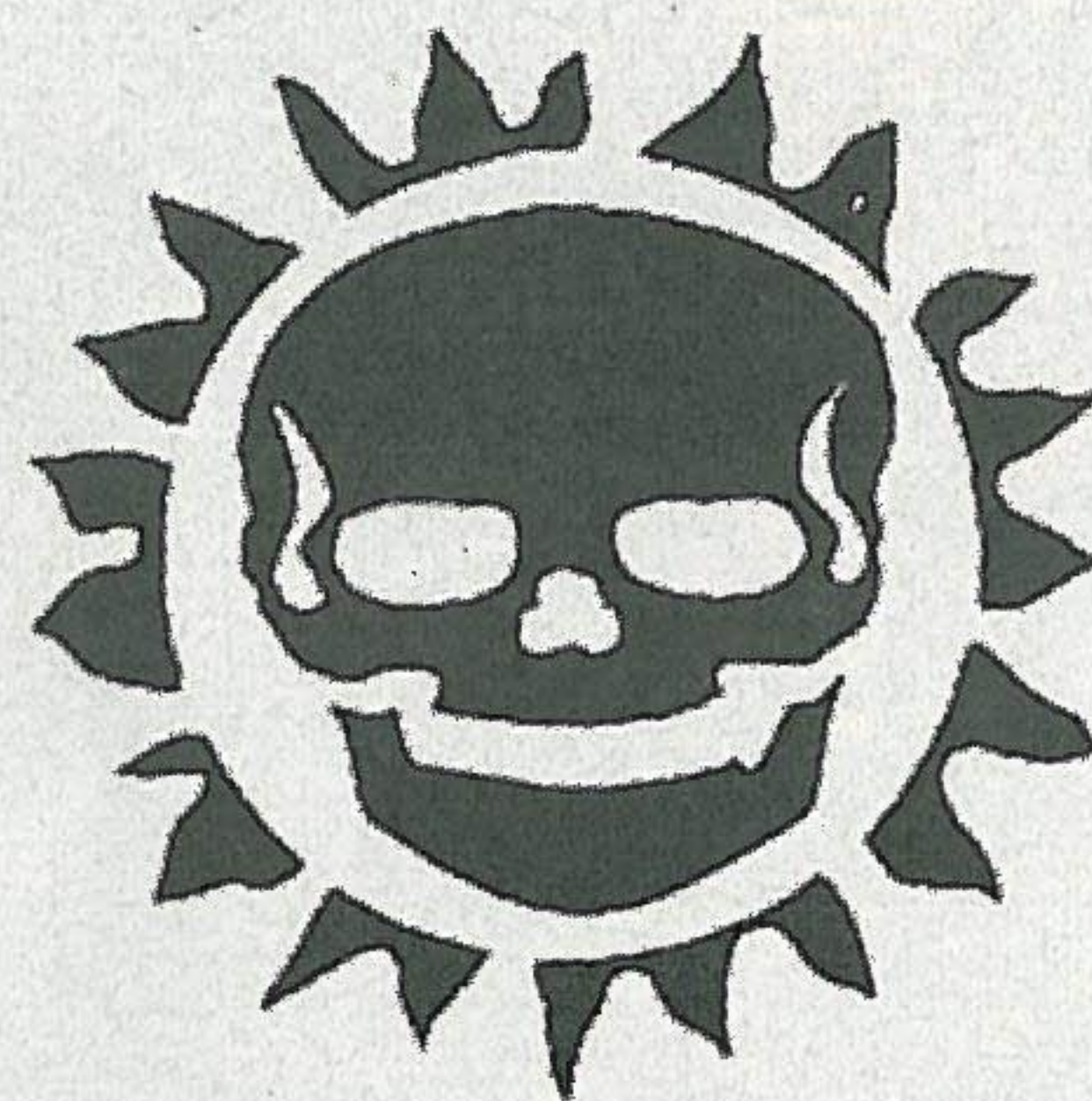
MULTIPLAYER  
Single-PC 1 Rețea 8  
Internet 8  
1 jucător/pachet

88





# Great pretenders (II)



Între timp, în umbră a apărut un nou joc, care în loc să conteste regulile prea complicate, s-a legat de lipsa unui story bine fondat. Creatorii jocului, Ed Simabalist și Wilf Backhaus au încercat să creeze un ambient mult mai realist și mult mai complex. În 1976, ei au făurit cel mai complicat RPG care a existat vreodată: **Chivalry and Sorcery (C&S)**. Producătorii au abandonat lumea pseudo-medievală a lui Tolkien, inspirându-se din evenimentele desfășurate în Franța secolului XII. Ei n-au reprodus doar ambientul, ci și structura societății: jucătorii trebuiau să-și încadreze personajele într-o categorie socială, formată din nobili, slujitori și clerul Bisericii Catolice. Deși aventurile urmau același tipar, C&S a abandonat multe dintre convențiile stabilite de D&D: locul dungeon-urilor întortocheate a fost luat de câmpii și dealuri, monștrii mitici au fost înlocuiți de vikingi și alte popoare nomade, iar vrăjitorii puteau să-și perfecționeze capacitățile studiind. Singura problemă a jocului a fost faptul că a încercat să introducă tot ceea ce D&D a lăsat pe dinafară. Astfel, jocul s-a îngropat în propriul mecanism interminabil.

De exemplu, jucătorii nu numai că trebuiau să precizeze opt atribute, ei trebuiau să stabilească rasa, vârsta, sexul, înălțimea, zodia, starea sănătății mentale, clasa socială, statutul, starea civilă și ocupația tatălui personajului. Jocului nu i-au priit nici regulile de luptă complexe și zarurile cu multe fețe. Atât sistemul de luptă, cât și cel de vrăji se bazau pe tabele ridicol de complicate, care se întindeau pe zeci de pagini. Nici sistemul de skill-uri nu era mai bun, necesitând mai multe aruncări de zaruri decât „Nu te supăra frate!”.

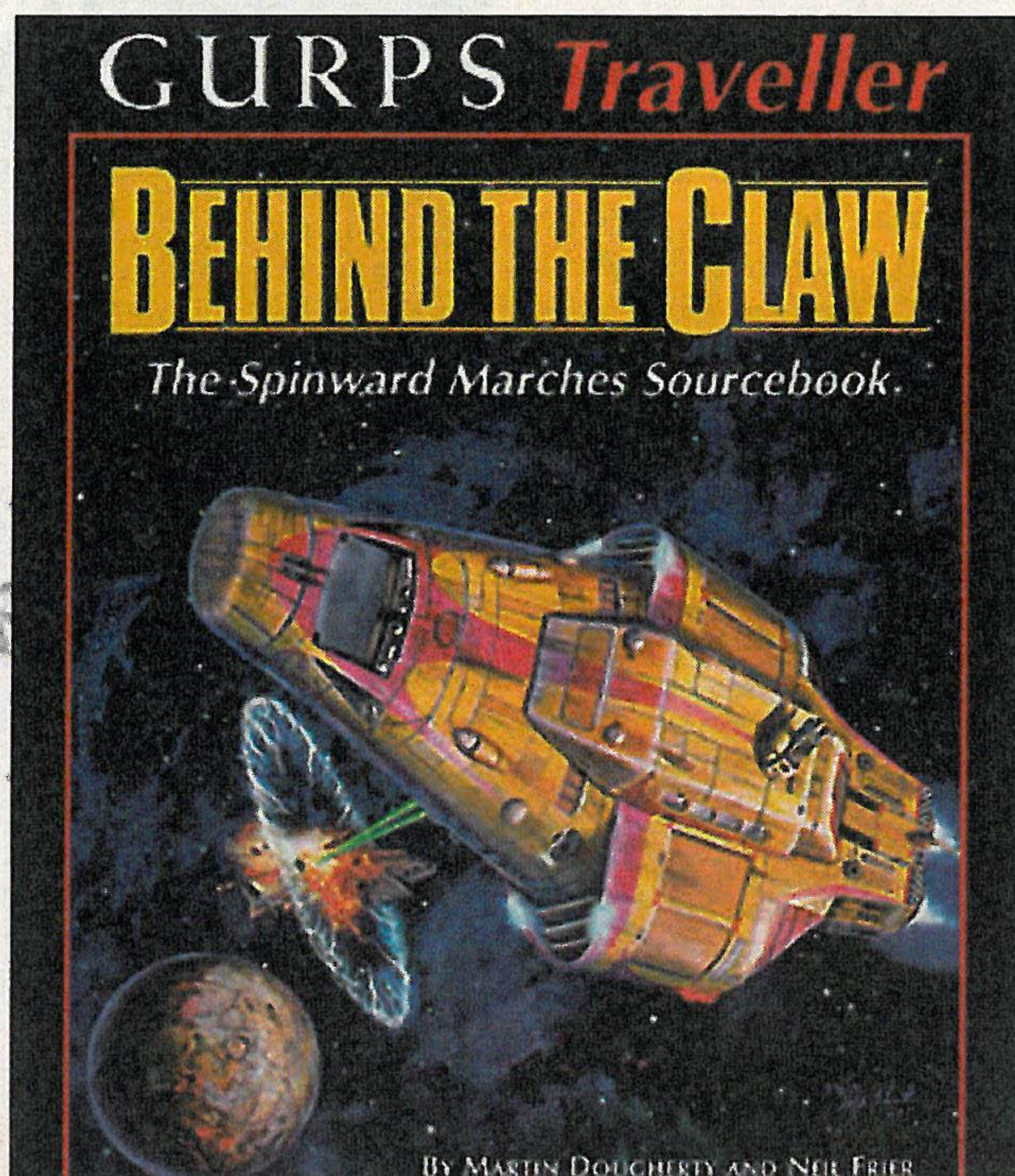
O altă problemă a jocului a fost că a încercat să fie mult prea realist. Clericii trebuia să țină slujbe, cavalerii trebuiau să lupte ore întregi numai ca să-și poată cumpăra o sabie, iar magicienilor le lua atât de mult timp colectarea ingredientelor pentru poțiuni și memorarea vrăjilor, încât nu le mai rămânea timp de aventuri. C&S este cel mai elocvent exemplu al problemelor care izvorăsc dintr-un model prea detaliat. Deși jocul a dispărut la începutul anilor '80, ideea lui de bază a influențat istoria și evoluția RPG-urilor.

Un joc din umbră, care deși a fost foarte popular, dar n-a tins niciodată succesele financiare ale celorlalți doi a fost **Empire of the Petal Throne**. Jocul a fost făurit de

M.A.R. Barker în anul 1975.

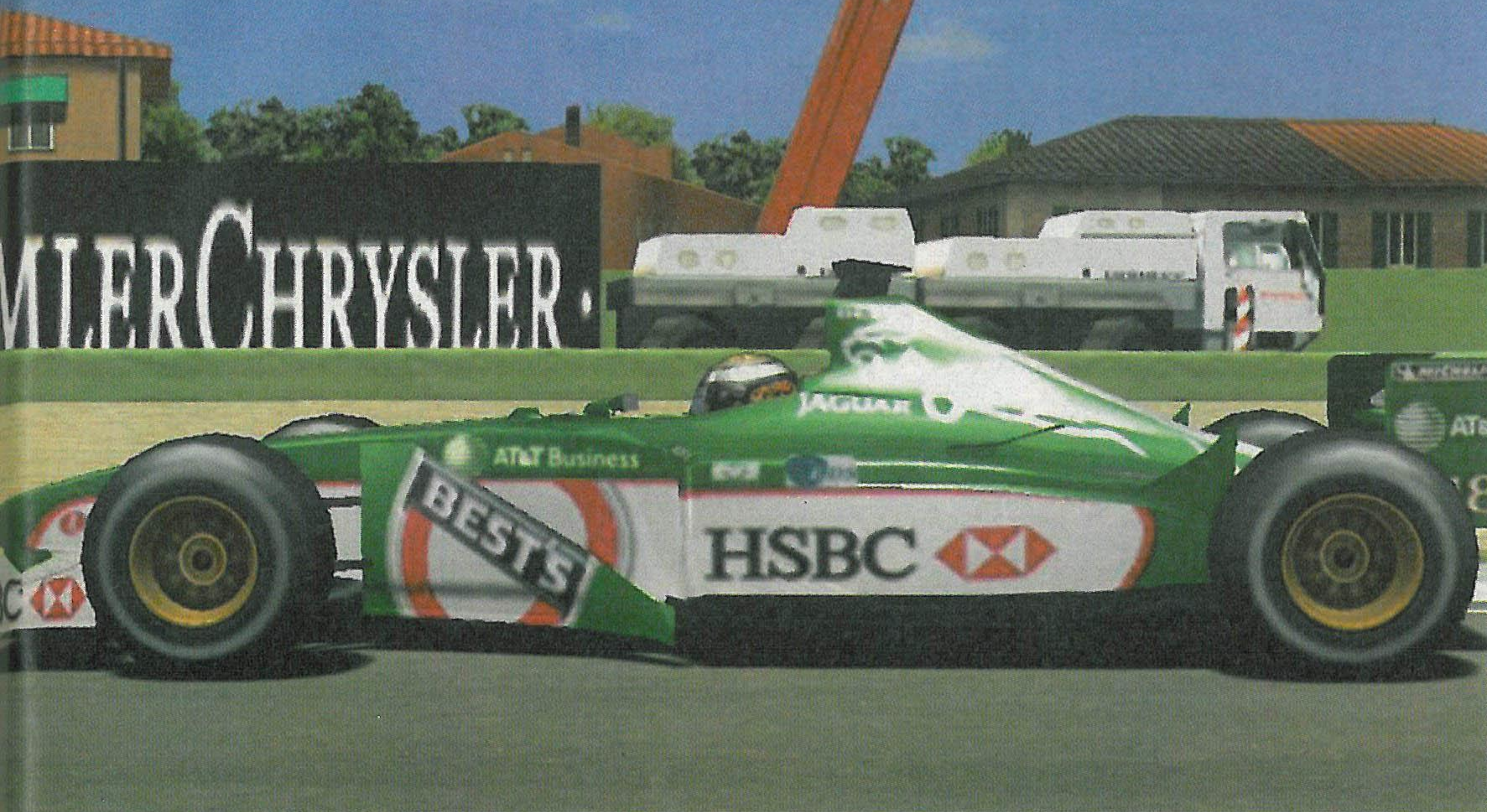
Încă din tinerețe, Barker a fost obsedat de două lucruri: lingvistica și propria lui creație, **Tekumel**. Acest termen bizar ascunde un univers fantasy, pentru care autorul a creat și un limbaj autentic numit Tsolyanu. Din punct de vedere lingvistic, Barker l-a întrecut și pe marele maestru Tolkien. La douăzeci de ani după nașterea lui **Tekumel**, a apărut D&D. Din cele două, Barker a scos una dintre cele mai ciudate RPG-uri care au existat vreodată. **Petal Throne** este chiar opusul lui D&D, un joc fără tabele de luptă sau sisteme de vrăji vag definite. Fiecare parte a jocului era bine gândită și structurată. Religiiile și ritualurile inventate de Barker erau inspirate din călătoriile sale în India și Asia, și reprezentau un condiment unic al jocului. Această combinație rezultată din grija pentru detalii și elementele culturilor răsăritene au produs un joc aparte, care se desfășura într-o lume imensă. Punctul forte al jocului a reprezentat și motivul eșecului: pentru majoritatea jucătorilor **Petal Throne** era mult prea complicat și greu de învățat.

ERDEI JÁCINT





# F1 2002 vs. Grand Prix 4



Test

**Test**

Sport | Curse | Simulatoare

**A**ceasta este o avanpremieră, nu un test, deci nu pot fi sigur de tot ceea ce vă spun. Dar, pe de o altă parte, am căutat din nou jocuri de curse și am găsit doar două jocuri noi de Formula 1, care vor fi pe monitoarele noastre în acest an: **Grand Prix 4** și **F1 2002**. Nu sunt destul de familiarizat cu jocurile de Formula 1, dar întotdeauna am crezut că EA Games sunt cei mai buni, bazându-mă numai pe numele firmei EA. Și când spun cei mai buni, mă refer la jocurile mult mai realiste. Îmi plac mai mult simulatoarele de curse, decât jocurile arcade.

În fine, cred că m-am înșelat amarnic. Pe Internet am găsit mai multe site-uri despre seriile Grand Prix, decât despre cele de la EA Games. Am download-at demo-ul la jocul GP mai vechi (**GP Legends**) și, dați-mi voie să vă spun - aceste

jocuri sunt puternice. Îmi plac foarte mult seriile **Grand Turismo**, dar seriile **IMO** avansează mult în realism. Legendarul GP a împlinit 4 ani de la apariție, iar grafica este impracticabilă, și de aceea am analizat bine noul GP 4.

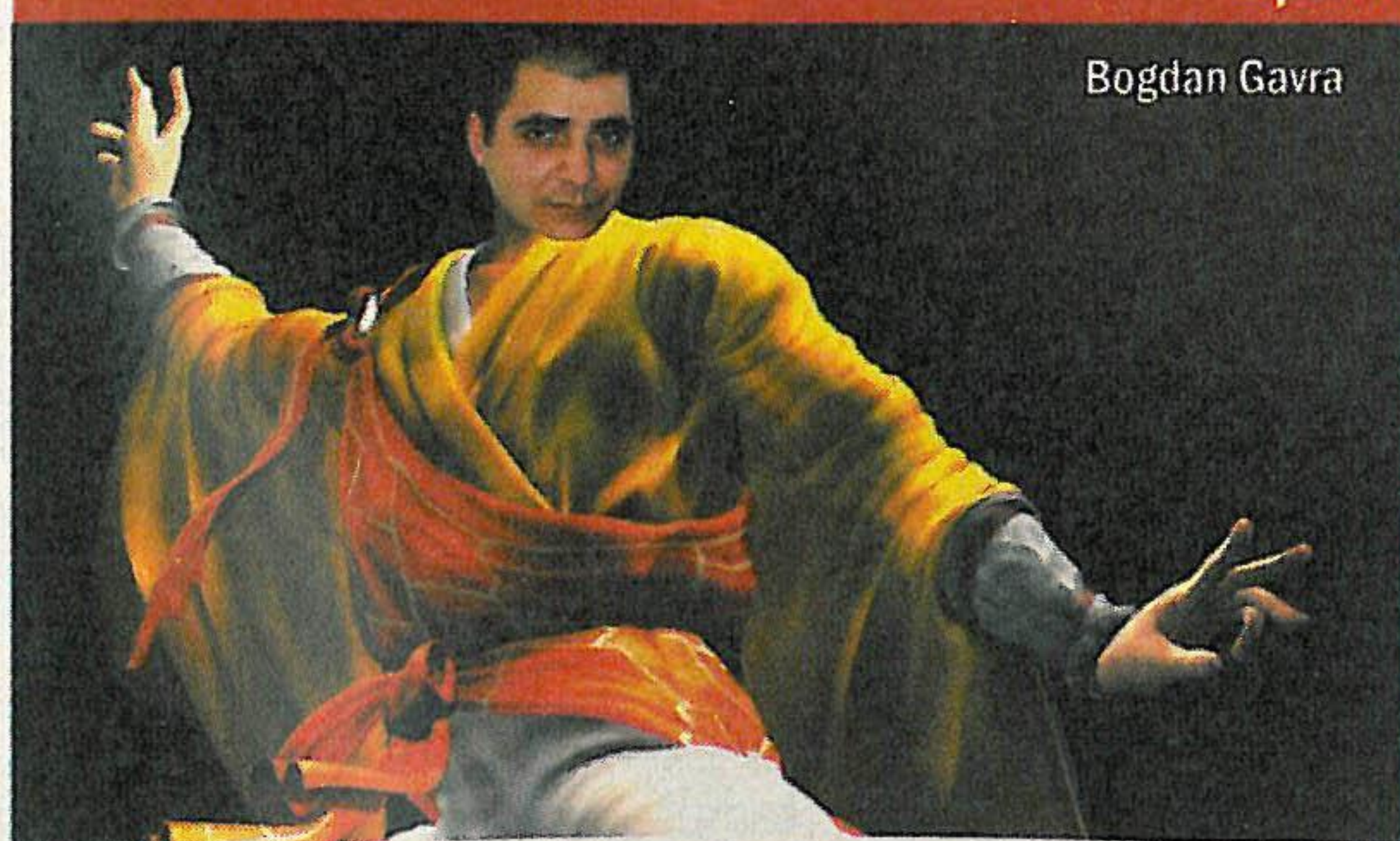
În orice caz, ca să văd cum arată noile jocuri, am download-at versiunile de trial ale ambelor jocuri (**F1 2002** și **GP**). Trial-urile m-au impresionat de-a dreptul. Grafica are IMAGINI REALE (parcă ar fi filmate), nu prea am putut să fac diferența între realitate și imaginile live de la o cursă de Formula 1. Accidentele sunt foarte spectaculoase și sunt realizate foarte realist. În general, jocul este uimitor de realist. Ieșirea din joc devine o dificultate!

În schimb, jocul EA arată ca un copilaș care începe să umble. Grafica este bună dar, în general, jocul arată ca unul de arcade. Treci

cu ușurință de alți bolizi, iar jocul pare că ar procesa clădirile și zidurile de protecție. În toată versiunea demo am ieșit de pe circuit de cel puțin 20 de ori și nu am avut nevoie de nici o reparație! Când intram pe pietriș, bolidul nici măcar nu încetinea, doar reintram pe circuit - foarte dezamăgitor! Un alt punct mort al lui **F1 2002** este autovehiculul privit din afară. Îți dă senzația că ești la volanul unei mașini de raliu și nu al unui bolid cu 1000 de cai putere. Din acest punct de vedere, **GP4** este minunat. Pe scurt, **Grand Prix 4** arată mult mai bine decât **F1 2002**. Sper ca cei de la EA să îmbunătățească **F1 2002** până la apariția lui pe piață, iar eu mi-am făcut deja planuri să-mi cumpăr GP 4, de îndată ce apare pe piață și, de asemenea, un volan MOMO pe măsură.

DOREL PUCHIANU jr.

## Sport team



Bogdan Gavra



Dorel Puchianu jr.

## CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de sport ale cititorilor PC Games:

- 1 **FIFA 2002**  
Simulator de fotbal | EA Sports
- 2 **NHL 2002**  
Simulator de hochei | EA Sports
- 3 **Colin McRae Rally 2.0**  
Simulator de raliu | Codemasters
- NOU 4 **FIFA World Cup 2002**  
simulator de fotbal | EA Sports
- NOU 5 **Virtua Tennis**  
Simulator de tenis | Sega/Rowan
- 6 **Grand Prix 3**  
Sim. de Formula 1 | Infogrames
- 7 **Need for Speed: Porsche**  
Curse | EA Games
- 8 **Rally Trophy**  
Curse | Jowood
- NOU 9 **Tony Hawk's Pro Skater 2**  
Fun-Sport | Activision
- 10 **F1 Racing Championship**  
Simulator de Formula 1 | Ubi Soft





# FIFA

## World Cup 2002

**Cei care nu au mai  
avut răbdare** să  
aștepte fluierul de  
început al turneului  
final al CM 2002  
și-au procurat  
FIFA World Cup 2002.

**F**inala Campionatului Mondial 2002: se dispută între reprezentativele Sloveniei și Franței. Scorul este 1-1, iar timpul regulamentar de joc se apropie de final. La 20 de metri se află playmaker-ul Zlatko Zahovic, care trimite o pasă spre vârful Rudonja, acesta șutând violent pe poartă, însă Fabian Barthez reține și clarifică situația. Slovenii execută un corner acum de pe partea stângă a direcției de atac și iată, probabil, ultima șansă. Balonul este înălțat deasupra suprafeței de pedeapsă, Osterc lovește cu capul, însă apărarea e solidă și degajează balonul către Zinedine Zidane, care așteaptă undeva la mijlocul terenului. Acesta prelungește până la Thierry Henry care, ...înscrie pe lângă goalkeeperul sloven Simeunovic, acesta din urmă rămânând cu gura căscată. Se repune balonul de la centru. Totuși, mai este o șansă, totul

se poate lua de la capăt - cel puțin pe varianta PC. Și, măcar aici să se poată bucura fanii de câștigarea cupei de către echipa lor favorită. Slovenii nu sunt favoriți, după cum spune Srečko Katanec însă, cel puțin cu ajutorul gamepadului sau al tastaturii, lucrurile pot lua o altă întorsătură.

Aspectul jocului este, de departe, identic cu cel din FIFA 2002. Totuși, apare o noutate: noul sistem de pase funcționează acum și cu mingile pasate prin aer. Cu ajutorul cursorului, stabiliți direcția în care trebuie expediat balonul pentru loviturile cu capul. Cu cât veți ține tastele mai multă vreme apăsate, cu atât mai puternică va fi și pasa ori șutul spre poartă. E lăsat, deci, la mâna fiecăruia să-și folosească posibilitățile pentru construcția jocului. Spre exemplu, puteți opri un balon venit de sus, preluându-l pe piept, iar apoi aveți libertatea

de a continua prin dribling sau chiar de a șuta spre poartă. Cazul cel din urmă se va întâlni des în cazul situațiilor standard. Iată o variantă frumoasă: trimiteți balonul unui coechipier aflat undeva la colțul terenului, acesta preia și expediază un lob undeva în colțul suprafeței de pedeapsă, unde un alt coechipier, tocmai sosit, expediază balonul spre poartă. Versiunea cea mai elegantă este, în mod natural, cea în care veți prelua balonul pe piept, veți așeza balonul cu genunchiul stâng, urmând să șutați cu dreptul. Veți ajunge la faza în care veți dori să produceți asemenea scene spectaculoase pe bandă rulantă însă, din cel de-al treilea grad de dificultate (în totalitate sunt patru), adversarii nu vor mai permite executarea unor astfel de numere. Acest lucru este valabil și pentru jonglarea cu balonul rotund. Cu ajutorul tastei Trick, puteți prelua



balonul, pe care îl veți menține în aer mai multă vreme, în funcție de capacitatea și agerimea jucătorului respectiv. Acest feature pare destul de drăguț însă, în practică, e doar o chestiune de orgoliu față de adversarul - prietenul - căruia dorești într-adevăr să-i arăți lungul nasului.

În animațiile in puncto, **FIFA World Cup 2002** ne face din nou o figură frumoasă. În joc au fost integrate numeroase noi mișcări. În cazul duelurilor dintre doi jucători, se va vedea mai mult intervenția corp la corp (brânci, coate, etc). Pe de altă parte, manevrele de mișcare corespund între ele mult mai bine, deoarece nu mai apare separat o anumită animație, ci aceasta corespunde situației. Spre exemplu, să luăm o fază în care doi actori se întâlnesc într-un duel cu capul, pentru obținerea balonului. În acest

caz, jocul va hotărî cine va câștiga duelul, în funcție de valorile capacităților fiecărui jucător și în funcție de poziția balonului, iar atunci, în imagine vor apărea exact mișcările care au fost create pentru această fază. Chiar dacă, din punctul de vedere al game-play-ului, acest lucru nu prezintă o atât de mare importanță, vă așteaptă un spectacol al mișcărilor extrem de variat.

canadiană și-a dat toată silința pentru realizarea și punerea în scenă a acestui eveniment. Pe tot parcursul jocului, vom fi însoțiți de un soundtrack aparținând celor de la Vancouver Symphonic Orchestra iar, atât în intro, cât și pentru momentele imediat următoare marcării primului gol, atmosfera sonoră ne îndeamnă să nu ne mai oprim până în finală. Aceste scene sunt prezentate de program din

### Animațiile in puncto îmbunătățesc calitatea grafică a lui FIFA World Cup 2002.

Prin jocul oficial care prezintă Campionatul Mondial, producătorii încearcă să aducă în casele tuturor grandioasa atmosferă a acestui highlight sportiv, oferind varianta PC. Se observă în mod accentuat faptul că echipa de lucru

diferite poziții ale camerei, secvențe de bucurie, amestecate cu reluări sub lupă, care se pot derula cu viteză normală. Publicul exultă și azvârle confetti și role de hârtie colorată peste tot, chiar și pe gazon. Încă de la prima

scenă astfel creată, veți rămâne fascinat. Din păcate, bucuria este iarăși de scurtă durată, deoarece toate secvențele sunt trecute foarte rapid în revistă și, după ce ați acumulat o porție de rutină, începeți să folosiți foarte des tasta Esc. Comentariul e tradițional: „That's football!”, „A great shoot!”. Vocea rămâne în continuare suverană și corespunde întru totul desfășurării partidei. Pentru relaxare, pot fi citite informațiile cu privire la celelalte stadioane, sau cu privire la partidele cheie, aflate în desfășurare.

„Bucurie de scurtă durată!” aceasta este descrierea corespunzătoare pentru întregul joc. Puteți trăi experiența unui Turneu Final original, cu echipe originale (fețele jucătorilor corespund 1:1). Din păcate, mai mult nu găsim. Un mod de antrenament? Nu avem la dispoziție așa ceva.



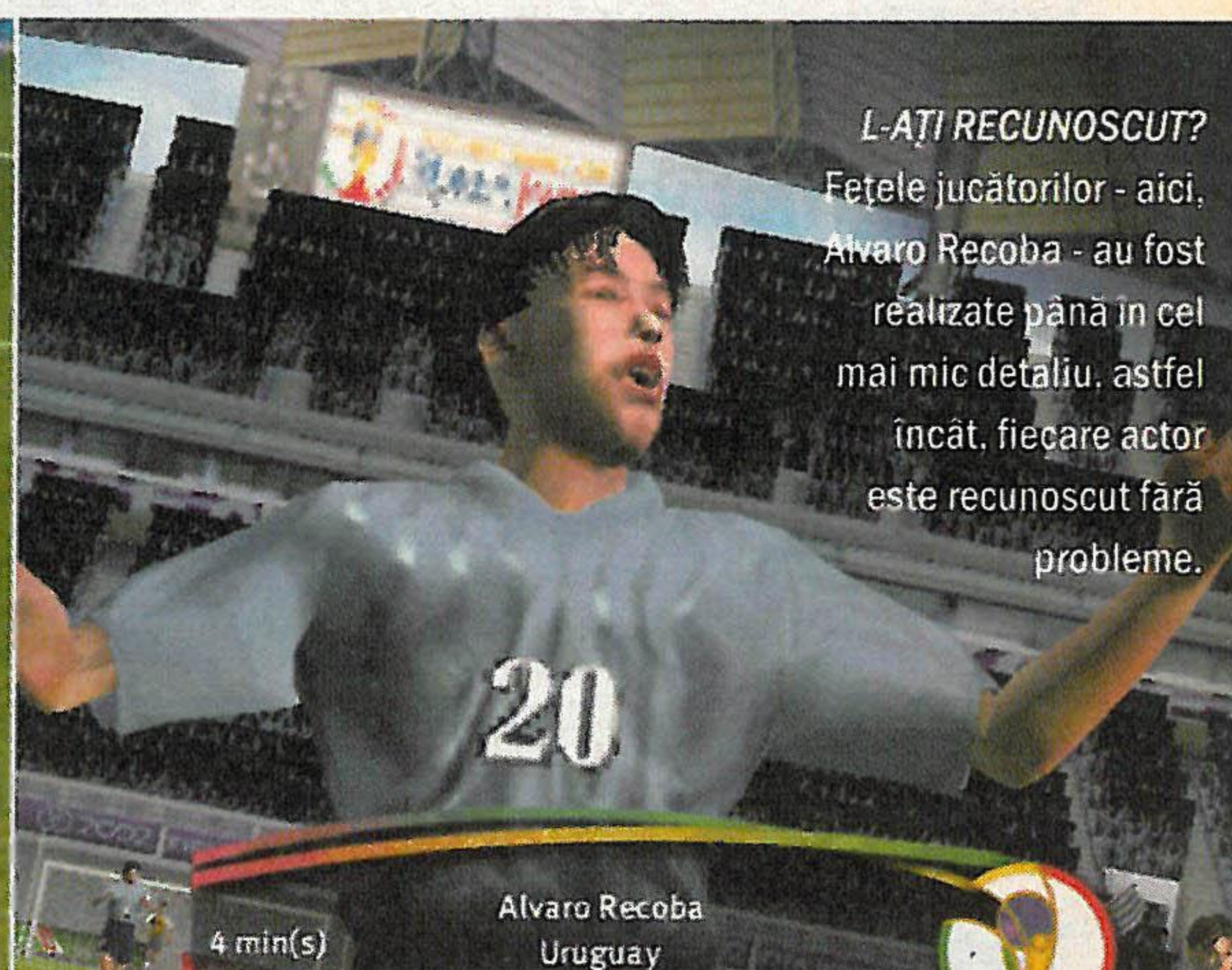
#### INTRARE DURĂ

Aici chiar se  
îmbrâncesc, frate!  
Iată o scenă de la  
Turneul Final,  
în care jucătorii  
nu glumesc.



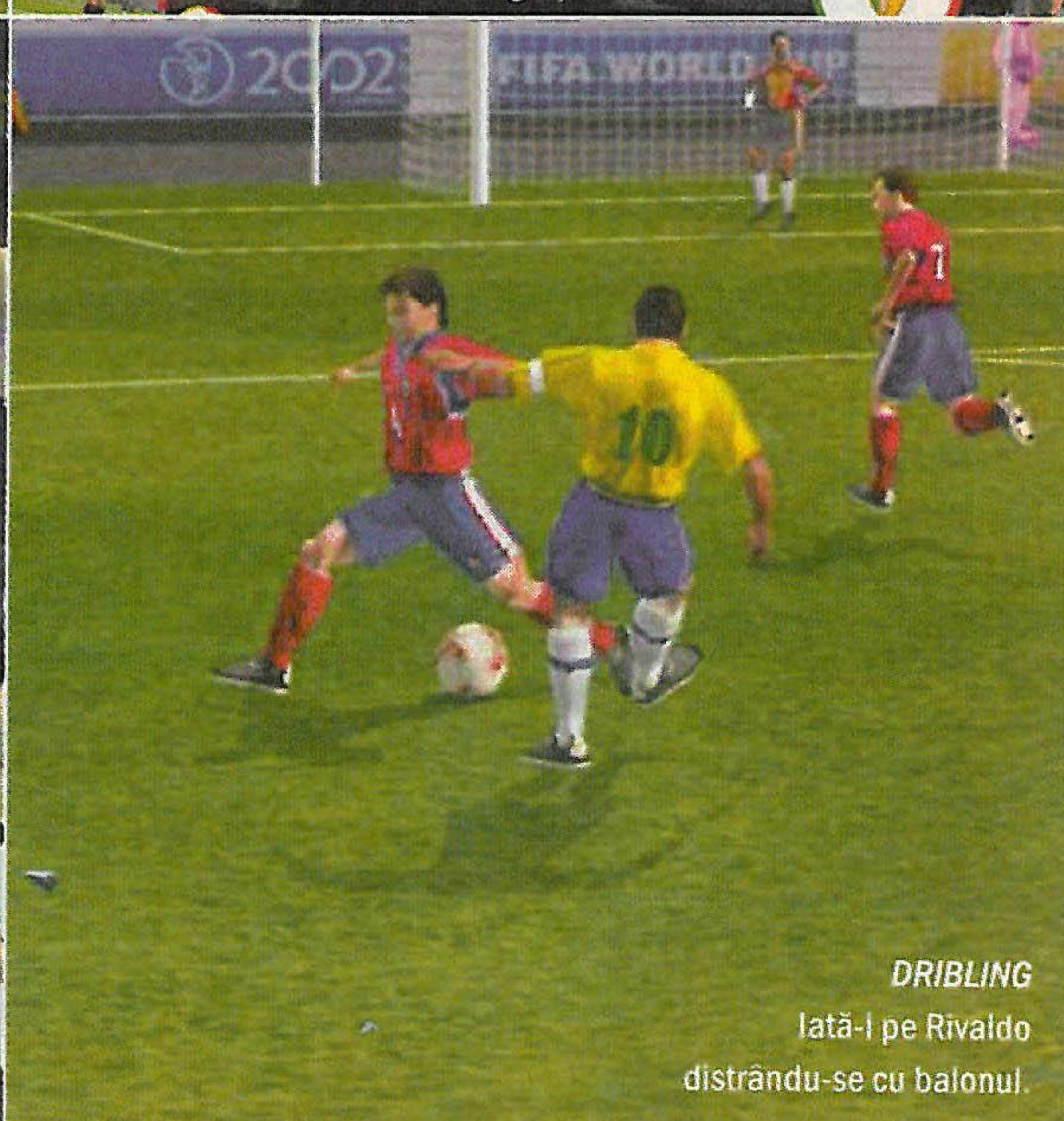
#### SUA AMENINȚĂ

Selecționata Statelor Unite  
încearcă să facă o figură frumoasă  
la această ediție.



#### L-AȚI RECUNOSCUȚ?

Fețele jucătorilor - aici,  
Alvaro Recoba - au fost  
realizate până în cel  
mai mic detaliu, astfel  
încât, fiecare actor  
este recunoscut fără  
probleme.



#### DRIBLING

Iată-l pe Rivaldo  
distrându-se cu balonul.





# TESTCENTER

## Cuprins & caracteristici

- 42 de echipe naționale licențiate
- patru grade de dificultate
- fețe detaliate ale jucătorilor
- control liber configurabil
- nou sistem de pase pentru mingile înalte
- cinci echipe all-stars

### Cifre & date

<b>Gen:</b>	Simulator de fotbal
<b>Jocuri asemănătoare:</b>	FIFA 2002, Anstoss Action
<b>Producător:</b>	EA Sports
<b>De același producător:</b>	NHL 2002, NBA Live 2001, Tiger Woods PGA Tour 2002
<b>Publisher:</b>	Electronic Arts
<b>Site oficial:</b>	<a href="http://www.fifa2002.com">www.fifa2002.com</a>
<b>Site-ul publisherului:</b>	<a href="http://www.electronicarts.com">www.electronicarts.com</a>
<b>Site-ul producătorului:</b>	<a href="http://www.easports.com">www.easports.com</a>
<b>Recomandarea de vârstă:</b>	nu există limită de vârstă
<b>Termen:</b>	a apărut
<b>Preț:</b>	cca 36,7 USD
<b>Conținutul pachetului:</b>	1 CD, manual
<b>Durată medie de joc:</b>	cca 5 ore

## În comparație

## GRAFICĂ

Bogația detaliului în lumea jocului	73	89	89
Bogația detaliului la obiecte	62	92	92
Multitudinea în joc	61	75	69
Animatiile obiectelor	67	91	92
Efecte	72	89	89

**SUNET**

Muzică	56	85	86
Efecte de sunet	81	91	92
Voci / Comentariu	73	78	76

**CONTROL**

Confortabilitate / Navigare	78	79	80
Precizia controlului	71	93	93
Vedere largă / Perspectivă	72	89	89

## ATMOSFERĂ

Captivant / Surprize	51	77	82
Apropierea de realitate / Credibilitatea	81	84	84
Story / Dialog / Comentariu	62	67	71
Înscenarea	59	90	92

## DESIGN

Complexitate / Profunzimea jocului	76	71	71
Ușor pentru începători	81	85	65
Balansul între gradele de dificultate	50	87	82
A.I.	60	84	85
Inovații	70	85	65

## MODUL MULTIPLAYER

Atractivitatea modului	84	89	84
Interactivitatea cu coechipierii / adversarii	81	92	92
Posibilitățile meniului	65	91	71

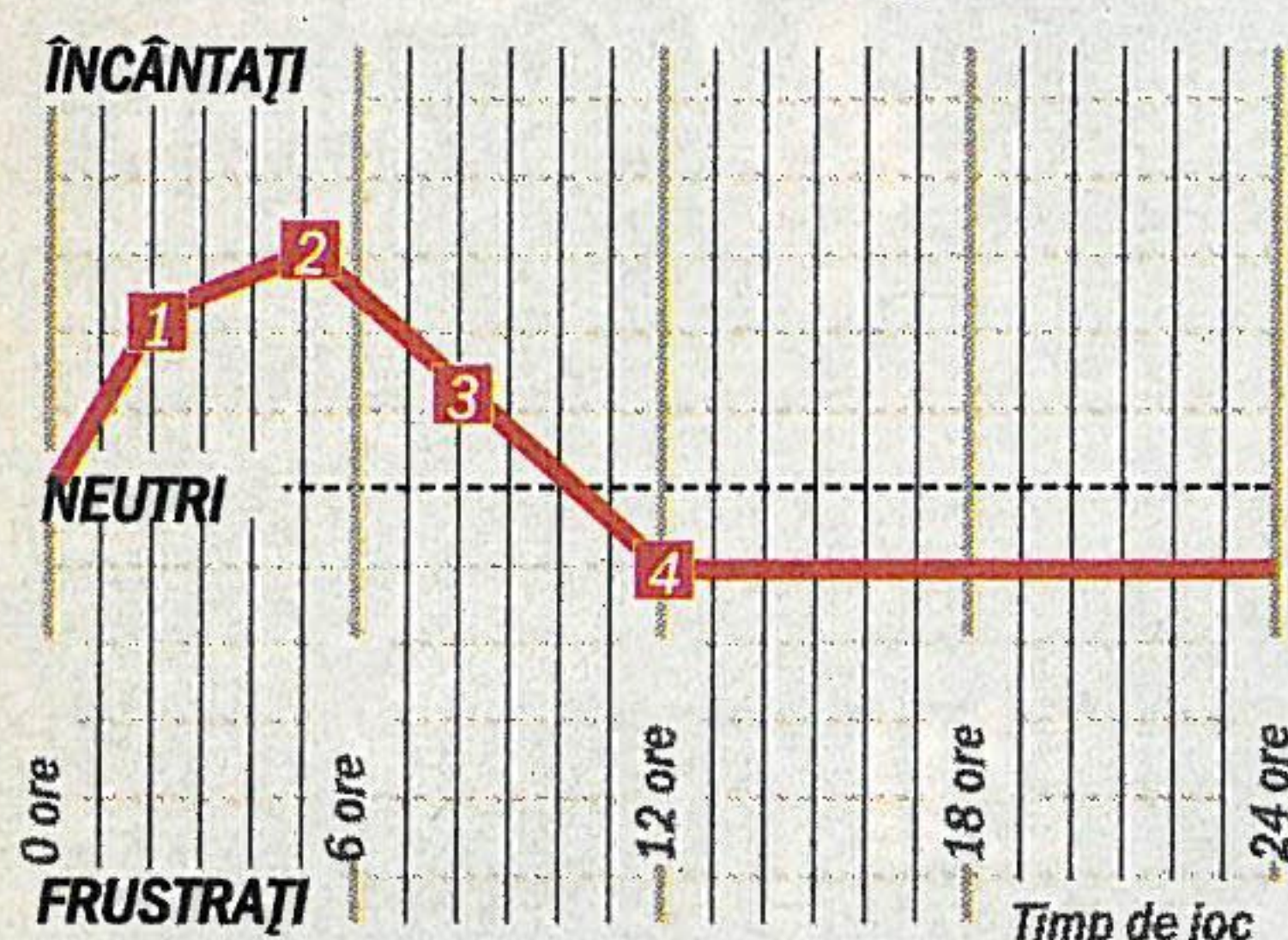
## Pro & Contra

- + Figuri bine modelate
  - + Animații realiste
  - + Au dispărut efectele strălucitoare exagerate de pe capetele jucătorilor
- 
- + Soundtrack orchestral pătrunzător
  - + Cântece cunoscute ale fanilor
  - Comentariile se reiau prea des și se întâmplă să nu corespundă cu desfășurarea jocului
- 
- + Sistem nou de pase pentru baloanele înalte
  - + Liber configurabil
- 
- + Secvențe intermediare foarte bine puse în scenă
  - + Culișe impresionante cu reacții dinamice din partea publicului
  - + Valoare ridicată de recunoaștere a capacităților jucătorilor
- 
- + Cinci echipe all-stars noi
  - + Grade de dificultate bine diferențiate
  - Lipsește modul de antrenament
  - Prea puține moduri de joc (doar meciuri amicale și Turneul Final)
- 
- + Până la 4 jucători pe un singur PC
  - + Caută partener de joc pe Internet prin software integrat
  - Nu sunt posibile turneele proprii

**LEGENDĂ** Mai slab decât  
 jocurile luate  
 în comparație

**Mai bun decât  
jocurile luate  
în comparație**

## Graficul motivației



**1** Meniul nu e cine știe ce, însă jocul face plăcere.



**2** Șuturi frumoase, realizabile datorită noului sistem de control. Golurile sunt recompensate cu reluări de calitate.



**3** Ce ne rămâne după cucerirea titlului? Trecerea la următorul grad de dificultate, o altă echipă - prea puțin.



**4** Modul multiplayer de la FIFA 2002 e mai bun, astfel încât FIFA 2002 World Cup va zbura de pe hard.

## Testul de rulare

**FIFA World Cup  
2002 rulează fără  
probleme și  
pe calculatoare  
mai vechi. Dacă  
dorești să crești  
performanța  
jocului, trebuie să  
alegi „full install”  
și, de asemenea,  
să reduci rezoluția.**

Acest lucru scade timpul de încărcare. Opțiunea render reprezintă o altă alternativă, eficientă pentru a evita sacadările. Sub Windows XP, se poate întâmpla să ai probleme cu reprezentarea grafică. Pentru acest lucru, este necesar să te folosești de un driver actual pentru placa ta grafică.



## MINIMAL DETAILS

## MAXIMAL DETAILS

LEGENDA																	
640 x 480						800 x 600						1.024 x 768					
TNT2 Ultra																	
Geforce256																	
Geforce2 MX																	
Kyro II																	
Radeon 32 DDR																	
Voodoo 5																	
Geforce2 GTS																	
Geforce2 Pro																	
Geforce2 Ultra																	
Geforce3																	

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/1 28	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1 200/256
TNT2 Ultra																		
Geforce256																		
Geforce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
Geforce2 GTS																		
Geforce2 Pro																		
Geforce2 Ultra																		
Geforce3																		



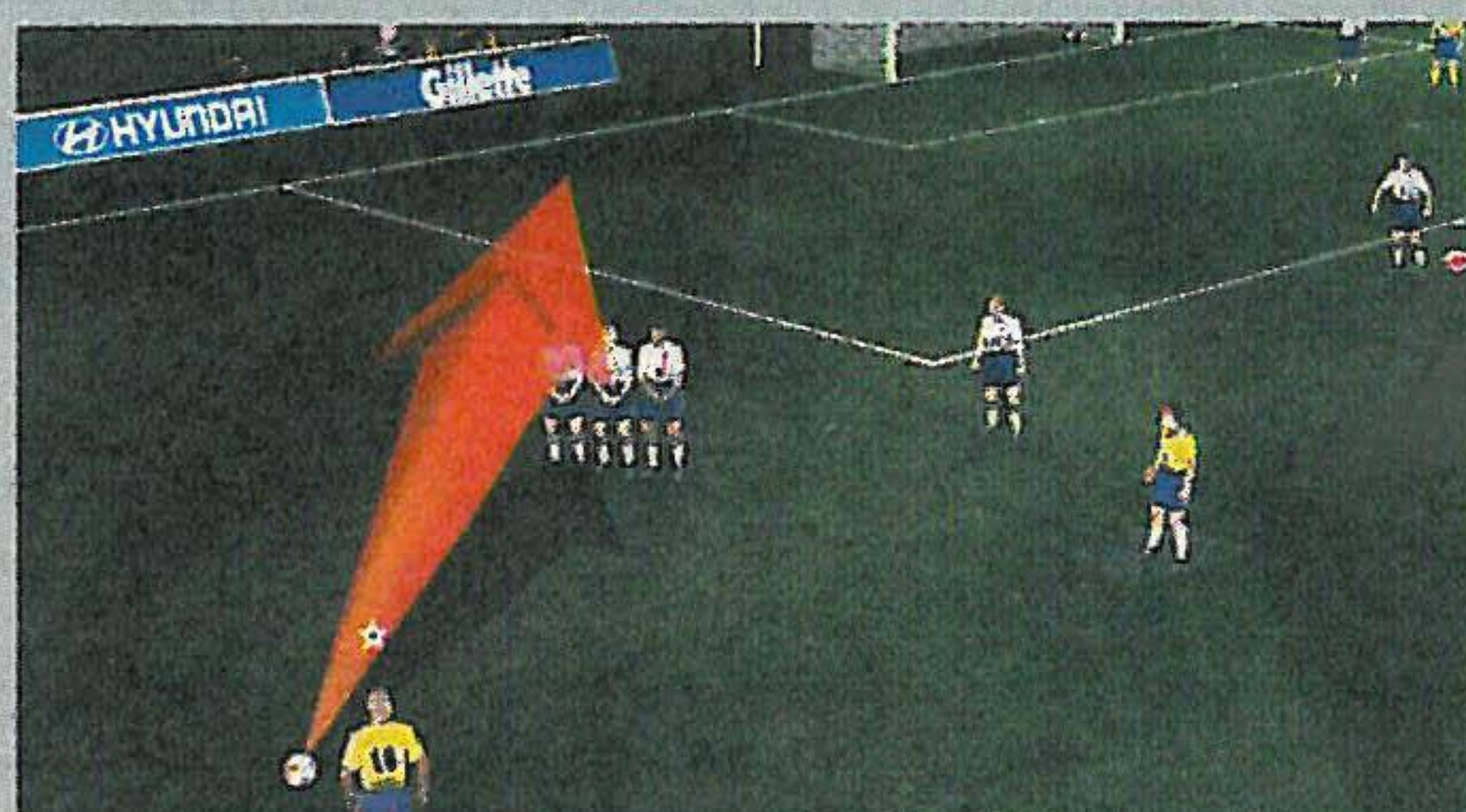
**BUCURIE** În FIFA World Cup 2002, punerea în scenă a momentelor importante e ca o ciocolată delicioasă - atmosferă pură.



**IMEDIAT E GOL!** Când unul dintre staruri ajunge într-o asemenea poziție, e clar că va înscrie.

## Lupta pentru baloanele înalte

Datorită unui sistem de control bine pus la punct, putem produce scene fierbinți și putem marca goluri spectaculoase. Iată un exemplu pentru acest nou feature.



Playmaker-ul suedez ridică o minge în careu, dintr-o lovitură liberă laterală.



După cum ne-a obișnuit, atacantul Patrick Anderson șutează spre poartă din foarfecă.



Cu toată neplăcerea, portarul trebuie să recunoască că a primit un gol frumos.



Degeaba protestează goalkeeper-ului Seaman, centralul nu a fluierat off-side la această fază.

Posibilitatea de a participa la turnee în mod single? Nu. Partide finale istorice ca și în FIFA World Cup 98? Nu. De ce? Pe scurt: aici nu se atinge multitudinea de opțiuni din FIFA 2002. Prin câștigarea titlului, pot fi activate și alte echipe (All-Stars din Europa, America de Sud, etc), care vă stau la dispoziție pentru partidele amicale. Toate acestea ne permit să punem următoarea întrebare: de ce nu apare World Cup 2002 ca Add-On la FIFA 2002? Conform spuselor conducătorului de proiect, Nick Wlodyka, reprezentant pentru produsele FIFA, ambele titluri au fost produse în paralel și separat unul față de celălalt, astfel încât, din punct de vedere tehnic, nu ar fi posibil ca aceste două jocuri să fie compatibile. Posesorii lui FIFA 2002 ar trebui să se gândească bine înainte de a-l cumpăra, deoarece predecesorul indirect este mai bun, iar FIFA 2003 va apărea în toamnă.

PUNCTAJ  
FIFA WC 2002

PRODUCĂTOR  
EA Sports

DISTRIBUTOR  
Electronic Arts

85

PREȚ  
cca 36,7 USD

TERMEN  
a apărut

NECESAR  
CPU 450 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 140 MB

RECOMANDAR  
CPU 900 MHz  
256 MB RAM  
HDD: 140 MB

SUPORT  
OpenGL

Force Feedback

MULTIPLAYER  
Single-PC 4  
Internet 8  
4 jucători/pachet

Rețea 8

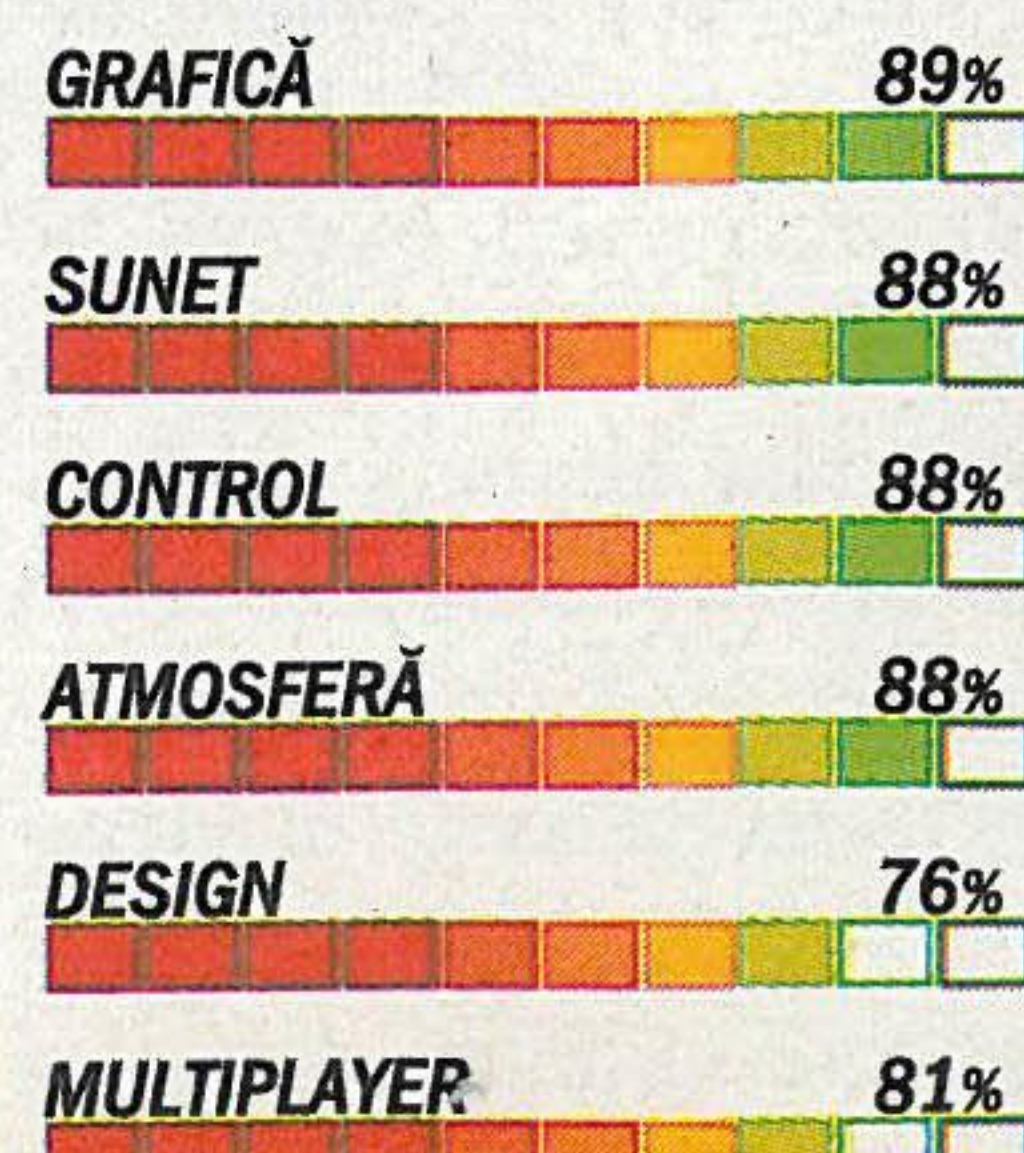
### OPINIE

BOGDAN GAVRA



Tumeul Final durează patru săptămâni. În fine, FIFA World Cup 2002 este doar o atracție pentru două săptămâni.

Meciurile de la Tumeul Final au început. Stau și mă întreb de ce sunt atât de puțin atras de FIFA World Cup 2002: după șapte partide jucate pe gradul de dificultate ales, cuceresc cupa, mă bucur când văd atmosfera creată, ascult muzica impresionantă și privesc scenele intermediare foarte bine realizate. La final însă, am văzut tot ceea ce se putea vedea. În această versiune nu-mi este dat să găsesc o motivație de lungă durată. Noutățile apărute în joc sunt drăguțe și chiar oferă câteva posibilități tactice suplimentare. Animațiile realiste nu sunt tocmai ceva ce m-ar face să sar din scaun - având în vedere faptul că totul se vede din tum și că trebuie să mă concentrez pentru a vedea ceva. Mă văd obligat să recunosc faptul că FIFA 2002 nu este depășit. În ceea ce privește funcțiile, toate dorințele mele rămân neacoperite iar, pentru un produs vândut la prețul unui joc nou, FIFA World Cup 2002 oferă mult prea puțin. Fanii trebuie să se consoleze cu faptul că, în curând, va apărea FIFA 2003.







# Tony Hawk's Pro Skater 3

Tony Hawk's Pro Skater 3 **se prezintă din toate punctele de vedere ca un produs de referință** și lasă mult în urmă toate titlurile concurente în ceea ce privește controlul și motivația de durată.

**C**e urmărim: 200.000 de puncte. Cât timp avem la dispoziție: două minute. Pornim cu skaterul, destul de elegant, sărim în arenă și facem mai multe acrobații. Totul arată cât se poate de bine, ne grăbim să ajungem la gard, ne întoarcem cu 360 de grade, urmează alte acrobații și, încet-încet, balansul și echilibrul devin tot mai dificile. Acum facem cale îndoarsă, emoția crește, iar degetele se lipesc de gamepad. Multiplicatorul indică deja 24 și acum e important să nu ratăm Gymnast Plant, căci altfel totul a

fost în zadar! ...O scenă tipică pe care o veți trăi ca pe bandă rulantă în **Tony Hawk's Pro Skater 3**. Veți trăi experiențe de neuitat, căci succesul și insuccesul stau foarte aproape unul de altul.

Principiul jocului nu s-a schimbat de la versiunea precedentă: controlați un skater prin diferite niveluri, efectuați manevre spectaculoase, pentru care obțineți punctele corespunzătoare. Tot tacâmul ne stă la dispoziție: trucuri, deci grinds, manuals, grabs și diferite cascade și răsuciri aeriene. Cu acestea nu câștigăm imediat

un... ghiveci de flori, fiindcă numărul mare de puncte îl obținem doar după ce stăpânim bine tot soiul de trucuri. Intervin apoi multiplicatorii care catapultează scorul, profesioniștii obținând pe această cale valori de peste un milion. Să nu te descurajezi chiar de la început, căci, doar după ce vei absolvi de mai multe ori un nivel, vei fi în stare să cunoști locurile ideale pentru highscore. Regula de fier: cu cât mai multe canturi și rampe, cu atât mai bine. Căci dacă e să străbați calea între două grinds pe baza unui manual,

menținerea în balans devine tot mai dificilă. Animațiile din **Tony Hawk's Pro Skater 3** pot fi descrise cu ușurință ca fiind de referință pentru jocurile sportive - chiar și aruncările arată atât de real, încât parcă simți durerea. Pe de altă parte, combinațiile dintre curgerea mișcărilor și fizica mișcării sunt lipsite de realism, lucru care nu va reduce plăcerea de a juca. Dimpotrivă: tocmai transpunerea manevrelor care, teoretic, sunt imposibile, e reușită.

Nivelurile sunt concepute minunat și oferă de fiecare



**DOAR ATÂT?** Cu toată măiestria nu a reușit decât un slăbuț combo Ollie de 180°.

180 OLLIE  
180

dată noi surprize. Putem interacționa aproape cu toate obiectele care ne stau la dispoziție, iar ca recompensă, jocul ne oferă puncte, tonuri sau animații deosebite. Locurile sunt amenajate în așa fel, încât, practic, avem posibilități inepuizabile pentru trucuri. Hărțile au caracteristici diferite și creează destule piedici în atingerea țelurilor urmărite. Viața pe skater o începi pe așa numitul poligon, unde sarcinile simple îți deschid numai decît calea spre Canada. Nici ca începător nu trebuie te descurajezi: trei succese ajung pentru ca să poți avansa. După ce ai învins în Canada, te trezești pe un aeroport pentru a zbura spre Los Angeles și spre Tokio. Sarcinile pentru niveluri devin tot mai complexe și cer deseori mai multe încercări iar, pe lângă asta, nu întotdeauna calea previzibilă e și cheia succesului. De exemplu, un tip ciudat și-a pierdut cheia și dorește să intre în casă. Deoarece nu există nici un fel de cheie, iei de undeva de pe șantier o bardă și i-o dai tipului ciudat. Acesta demolează numai decît ușa casei și deschide astfel calea către un nou traseu care nu era activat ulterior. În altă misiune, trebuie să-i aduci unui hover de skater biletele de avion. Doar să le aduni și

45

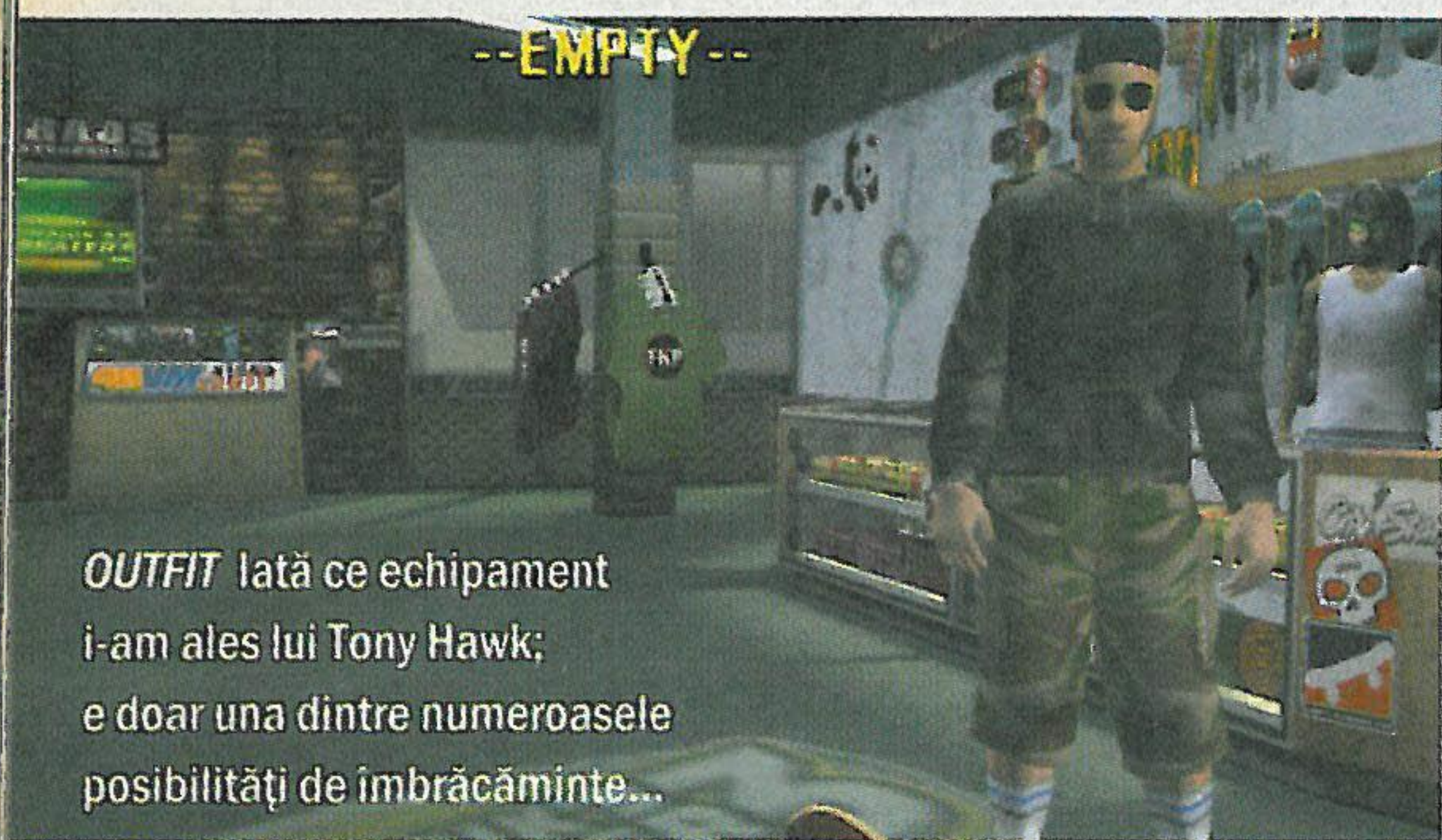
et Special  
Air (←→+G)



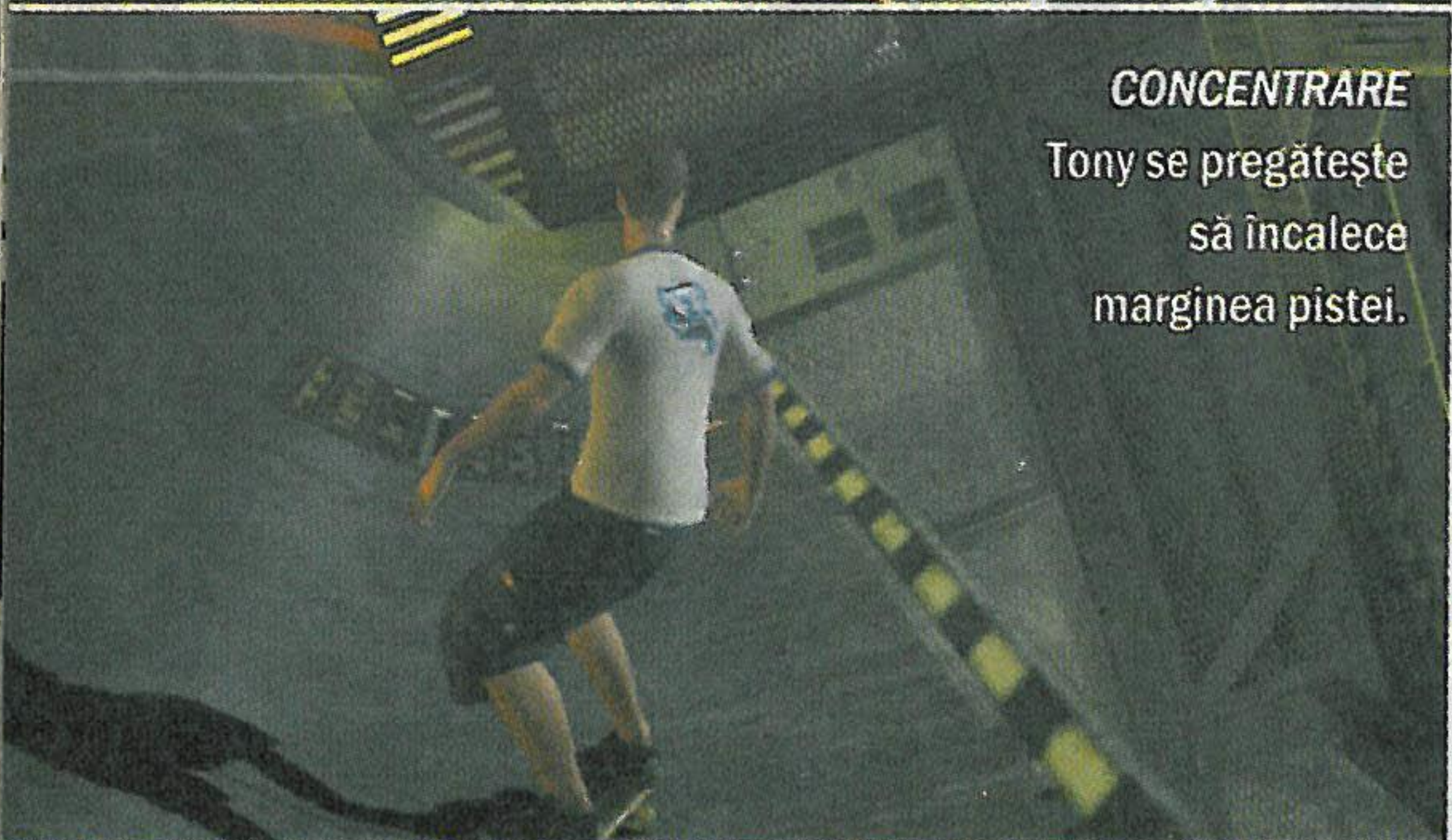
BS LIPSLIDE  
606

**PUNCTAT** Punctele galbene de skill trebuie adunate neapărat, fiindcă astfel îți crește nivelul și poți face salturi mai bune.





**OUTFIT** Iată ce echipament i-am ales lui Tony Hawk; e doar una dintre numeroasele posibilități de îmbrăcăminte...



**CONCENTRARE**  
Tony se pregătește să încalce marginea pistei.



**SFIDÂND GRAVITAȚIA** Cu toate că acest gimnast arată destul de concentrat, acrobațiile țin de cele cu nivel scăzut și corespund doar unui finish la Combos.

să le duci până acolo nu îți ajută la mare lucru, căci la controlul de siguranță acestea nu sunt valabile. O cale alternativă găsești cu ajutorul unei rampe care te ajută să efectuezi saltul până în sala de așteptare. Face o deosebită plăcere căutarea de unul singur a soluției acestei misiuni. În afara acestui lucru,

diverși skateri necunoscuți - posedă anumite valori sau attribute importante precum Olli, Air, Spin sau Tempo. În fiecare nivel găsești mai multe sau mai puține puncte pentru skill, cu care dezvoltă în continuare abilitățile acrobatului. La aeroport vei petrece cea mai mare parte a timpului cu grinds,

necesară. Pentru cap găsim de la simple eșarfe până la pălării de pirati și șepci de muncitori. Sfatul nostru: dă-i lui Tony pălăria piratului, ochelarii de scufundător, o pereche de hotpants și niște pantaloni de scafandru, după care te rugăm să încerci să nu râzi. Indiferent de outfit-ul ales, acesta nu influențează abilitățile sportivului. Apropos: pentru a controla totul cât mai bine, trebuie să ai la îndemână un gamepad, fiindcă tastele nu sunt optime pentru control, iar, mai târziu, Combo nu mai poate fi controlat. Dacă nu ai, cumpără-ți unul: căci, dacă merită să cumperi un gamepad, atunci acesta merită să fie cumpărat cu prisosință pentru Tony Hawk's Pro Skater 3.

**Se știe că fiecare timp de nivel poate fi atins. Ceea ce la alte jocuri enervează în mod constant, în THPS 3 e foarte motivant.**

fiecare vânătoare pentru highscore te face să nu-ți mai dezlipești mâna de pe gamepad, mai ales pentru faptul că jocul este provocator și ne oferă posibilități nenumărate pentru obținerea unui highscore. Știm exact că putem reuși, și, din această cauză, reluăm fiecare scenă.

Pe lângă campionul mondial Tony Hawk, mai poți controla

trepte și cante, astfel încât balanșul e cu mult mai important decât spin sau air. Când e să ai de-a face cu un salt important, valorile Olli și Tempo sunt, desigur, cele corespunzătoare pentru executarea acestuia. Pe lângă valorile de capacitate, poate fi modificat și outfit-ul jucătorului. Oferta de îmbrăcăminte e mai mare decât

## OPINIE

DOREL PUCHIANU jr.



Merită toate punctele pentru grafică și control, dar mi-a lăsat o impresie acră după ce l-am jucat.

În Tony Hawk's Pro Skater 3, e foarte de greu să înveți să mergi și să faci diverse scheme și, pe deasupra, să fie cât mai riscante, pentru a obține punctele necesare! E ușor să sari ca un începător, dar nu este suficient pentru a trece la următorul nivel, lucru care mă scotea din sărite! Peisajele din fiecare nivel al lui Tony Hawk's Pro Skater 3 sunt foarte captivante, dar îți și distrag mult atenția prin a le privi și a le parcurge, și astfel nu obții de prima dată toate punctele necesare pentru a merge mai departe. Însă, dacă vă place foarte mult să vă plimbați cu skateboard-ul și să arătați prietenilor ce puteți face, atunci ați găsit locul potrivit. M-am accidentat de câteva ori (în joc), și urmele au rămas și după ce am terminat nivelul! Tony Hawk's Pro Skater 3 e bine făcut din toate punctele de vedere, dar trebuie să joci mult până când înveți să faci toate punctele necesare pentru a trece la un alt nivel.

## PUNCTAJ TONY HAWKS PS3

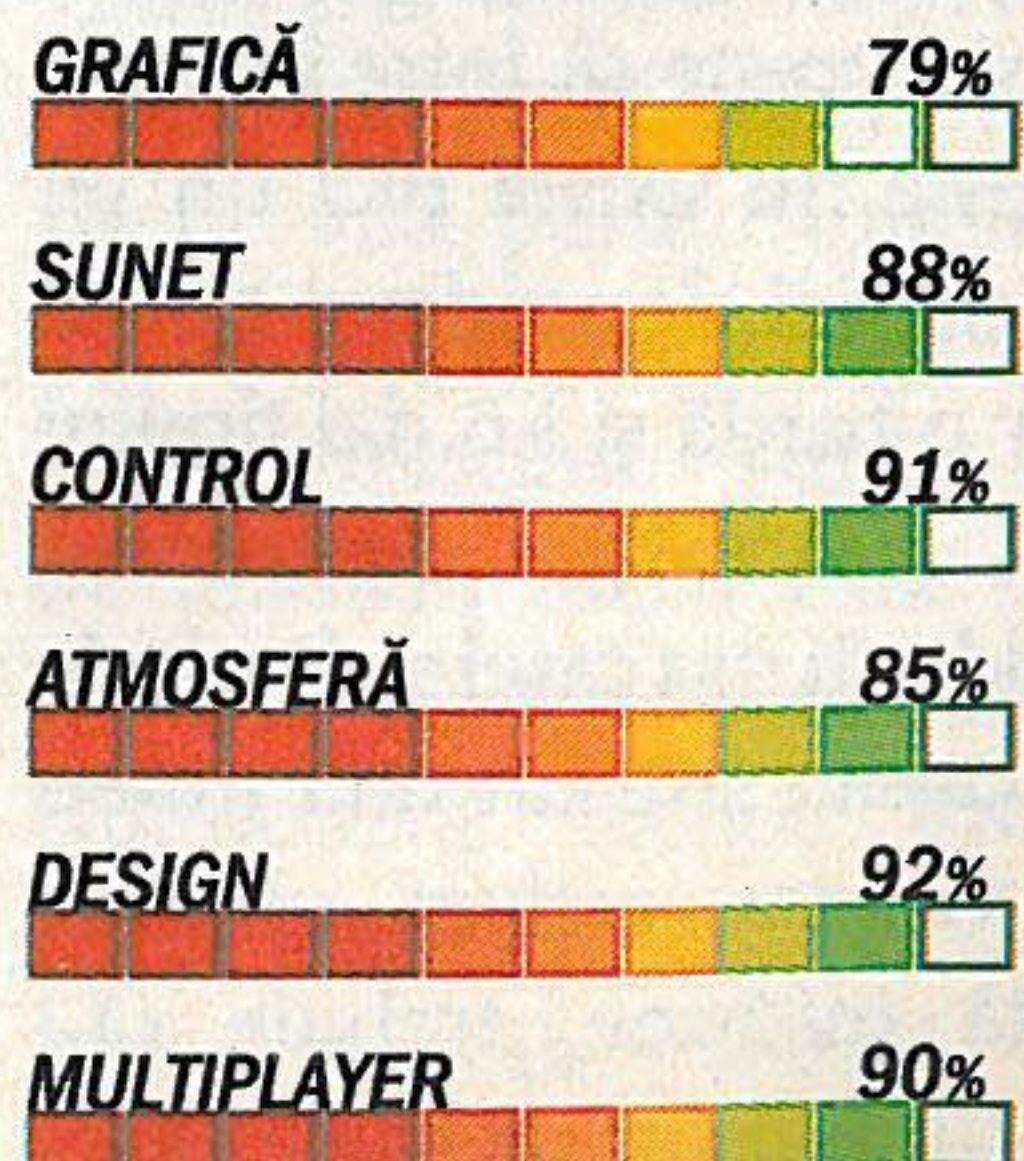
**PRODUCĂTOR** Gearbox Soft. **DISTRIBUTOR** Monosit

**PREȚ** cca 36,7 USD **TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 400 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 600 MB **RECOMANDAT** CPU 800 MHz  
256 MB RAM  
HDD: 600 MB

**SUPORT** OpenGL **Force Feedback**

**MULTIPLAYER** Single-PC 2 **Rețea** 4  
Internet - 2 jucători / pachet



## OPINIE

BOGDAN GAVRA



Un joc grandios, care oferă surprize și după mai multe ore de joc.

Din punctul meu de vedere, Tony Hawk's Pro Skater 3 se apropie de un joc perfect. Când multiplicatorul se apropie frumusește de 50, însă elanul nu ajunge pentru a încheia un Combo, nu sunt frustrat. Sunt motivat, încep totul de la capăt și, în fine, trebuie să reușesc cândva. Nu mai găsesc diferite scuze, ca și în alte jocuri sportive, fiindcă nu mai depinde de AI sau de factorii de întâmplare cât de bun sunt. Un nivel extra al designului oferă posibilitatea de a juca acest joc de mai multe ori, de fiecare dată cu alte surprize. Passante, mașini și alte skatere oferă o atmosferă suplimentară. O picătură lasă loc criticii: în câteva locuri, foarte puține, acțiunea nu corespunde cu efectul coliziunii, iar imaginea devine sacadată pentru câteva momente. Un soundtrack superb vine să acopere însă acest lucru și oferă un playlist de la Rock până la Rap. Se găsește și CD-ul audio.





# Virtua Tennis

Game, set & match: Virtua Tennis reușește un **amestec** între **simulator și Arcade**, apropiindu-se de perfecțiune.

**I**n vreme ce la alte jocuri sportive pentru PC ai nevoie de vreo zece taste pentru a putea controla totul, în cazul lui **Virtua Tennis**, controlul realizat extrem de simplu este de-a dreptul senzațional. Lucru care este observat chiar de la început. Nu mai vorbesc despre animații, care sunt excelente. Factorul de dependență care apare în modul de carieră se face observat ceva mai târziu. Din acest joc scurt și aproape perfect avem parte de o sesiune de mai multe ceasuri. **Virtua Tennis** ne oferă trei variante de joc: modul Arcade, în care trebuie să învingi în mai multe meciuri pe diferite suprafețe de joc; în modul jocurilor amicale, te confrunți, la simplu sau la dublu, cu adversarii controlați de PC sau cu cei umani; cel mai mult timp însă, îl vei petrece în modul de carieră: alegi unul dintre cei opt actori (printre alții Tim Henman și Jim Courier) și urmează să te zbați în meciuri pentru a ajunge cât mai sus în top, pornind de la locul 300 mondial. Trebuie, deci, să cucerești turnee din întreaga lume și să iei parte la unele antrenamente. Abilitățile tale se vor dezvolta de la joc la joc. Exersezi loviturile prin care obții anumite puncte. În cazul antrenamentului pentru

lob trebuie să nimeriști toate mingile în containerele expuse în terenul advers. Astfel, loviturile devin mai exacte. Pentru fiecare mod de antrenament există trei grade de dificultate care, în funcție de depășirea lor, activează noi turnee sau, de pildă, următoarea rundă a unui anumit turneu aflat în desfășurare. În afara de acestea, se deschid noi centre comerciale de unde poți să-ți cumperi echipament nou sau chiar un partener pentru jocurile de dublu. Și, pentru că nu vei duce lipsă de parai, e bine să activezi cât mai repede noii jucători și noile arene.

**Virtua Tennis** se controlează fără probleme cu ajutorul gamepad-ului sau cu tastatura. Sunt necesare doar tastele-săgeți pentru mișcarea actorilor și pentru a ținti locul unde dorești să ajungă mingea. Cu alte două taste acționezi pentru o lovitură puternică sau pentru una mai slabă (lob, slice, stop). Poziția sportivului și timing-ul influențează calitatea cu care mingea se întoarce la adversar. Gameplay-ul este plin de Arcade, dar s-a avut grijă la aspectele de simulare. Astfel, comportamentul mingii pe zgură este cu totul altul decât pe iarbă sau pe suprafața de teren artificială. În plus, fiecare adversar are

capacități speciale, și anume: viteză, backhand sau un fel de condiție fizică de minune. Cine nu este atent va avea dificultăți după micile succese de la început. Dacă joci doar cu backhand atunci când îl ai ca adversar pe Evgheni Kafelnikov, nu trebuie să te miri dacă acesta va domina partida. Dacă rămâi pe linie când joci împotriva lui Carlos Moya, nu vei câștiga nici un game. Deseori îți pierzi cumpătul. Și AI-ul adversarului te va face, de multe ori, să arunci gamepad-ul de pe masă. Reacții de genul: „Da' pe asta cum a mai apucat-o, fir-ar al...!”, au fost auzite destul de des, atunci când am testat pentru prima oară jocul. Pe de altă parte, chiar și atunci când ai adversari puternici, ai impresia că-i poți învinge - chiar dacă ai pierdut deja de zece ori. **Virtua Tennis** intră în categoria jocurilor care creează dependență, îndeosebi în jocurile în modul multiplayer, unde îți măsoari puterile cu alți jucători umani - și parcă îți face și mai multă plăcere decât în modul singleplayer. Un highlight absolut: o partidă de dublu cu adversari umani pe un teren cu o suprafață de joc mai încheată - și astfel de faze și scene realizate prin schimburile de mingi nu mai vezi în alte jocuri pentru PC și nici chiar la televizor.

## OPINIE

BOGDAN GAVRA



Cei cărora le plac jocurile sportive nu trebuie să scape din mână **Virtua Tennis**.

Datorită controlului simplu, nici nu-mi vine să cred că **Virtua Tennis** e pur și simplu genial. Adversarii sunt de mai multe tipuri, deseori trebuie să te acomodezi la jocul fiecăruia. Gradul de dificultate crește de la o unitate de antrenament la cealaltă. Oricum, vine și momentul când se trece peste toate acestea și urmează să pășim spre locul numit tron, pe care îl vom merita din plin. Acesta e singurul lucru care mai lasă de dorit în **Virtua Tennis**. Și anume, faptul că se depășesc destul de rapid toate fazele și se ajunge la final. În afara modului multiplayer, nu ne mai rămâne altă alternativă. Pot doar să sper că **Virtua Tennis 2** va apărea și pe PC, vă rog! Și acum trebuie să mă retrag pe furis, căci altfel se apropie de mine prietenul meu de jocuri sportive, Dorel, care o să-mi ia din nou gamepad-ul.

## PUNCTAJ VIRTUA TENNIS

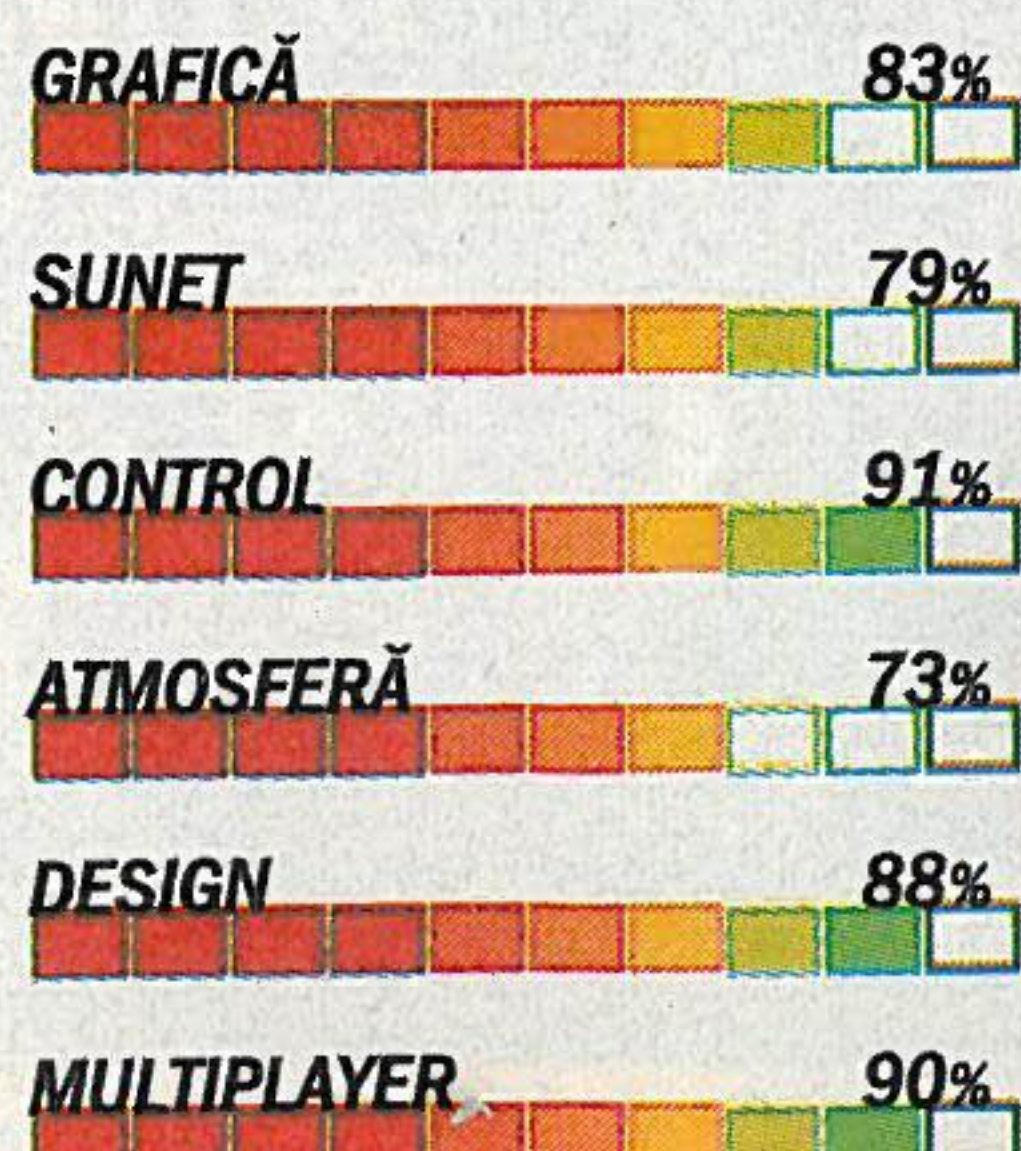
**PRODUCĂTOR** Sega/Rowan **DISTRIBUTOR** Empire Int.

**PREȚ** cca 36,7 USD **TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 400 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 600 MB **RECOMANDAT** CPU 800 MHz  
256 MB RAM  
HDD: 600 MB

**SUPORT** OpenGL **Force Feedback**

**MULTIPLAYER** Single-PC 2 Rețea 4  
Internet - 1 jucător / pachet



86



# International Rally Championship

Dezamăgitor, la selectarea naționalităților, în meniu, **echipa Europress a uitat să adauge și țara noastră!**

**P**e 5 Septembrie 1997, se lansa un nou joc de raliu intitulat **International Rally Championship**, cu grafică accelerată pe 16 biți "adânciți" în culoare, și utiliza DirectX versiunea 5. Plictisitor de-a dreptul; după o tură cu Volkswagen-ul nu îți doreai decât să termini cât mai repede cursa. Doar peisajul plăcut te mai ținea în fața monitorului, pentru a trece la următorul stagi... În timpul cursei, pe monitor dispuneai de toate datele necesare pentru a conduce cât mai în siguranță: tuometru, vitezometru, timpul trecut, o mică hartă a traseului, viteza cu care mergi și o oglindă retrovizoare. Co-pilotul, destul de vorbăreț, îți spunea ce curbă te așteaptă dar, în cazul unui accident, te panica de-a dreptul prin țipetele lui disperate! Nu

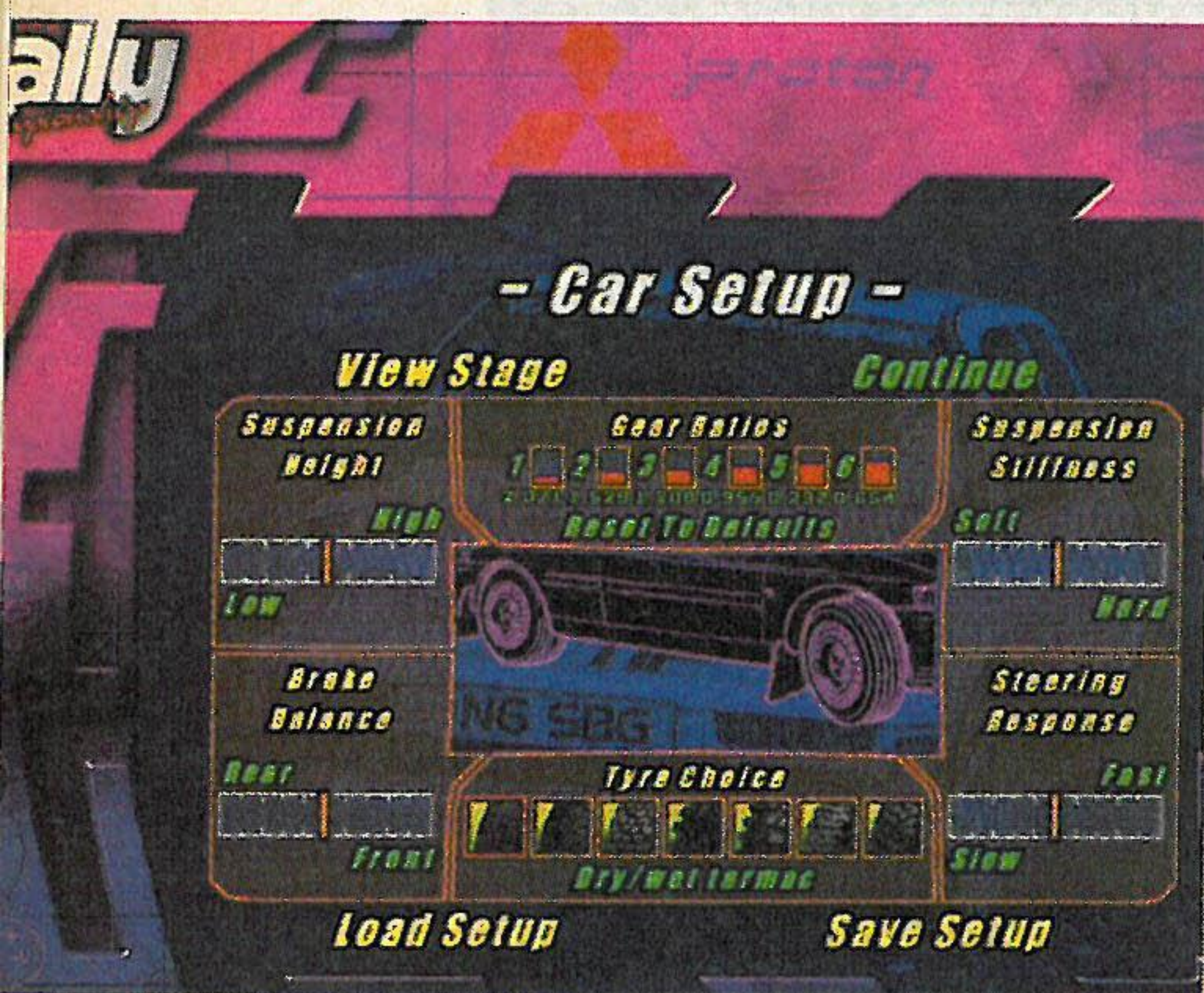


puteai să trișezi, la start trebuia să aștepti până auzai cuvântul "go", dacă nu, erai repositionat și penalizat cu un minut, suficient ca să pierzi cinci poziții! **International Rally Championship** are toate situațiile de vreme, iar simularea pe o vreme cu ninsoare este bine făcută, vehiculul derapând și la viteze mici! Nu este indiferent că mergi pe șosea sau pe pământ, jocul bine realizat îți redă ca și în realitate senzația de viteză mai mare pe șosea, decât când te afli cu vehiculul pe pământ. Setarea vehiculului se poate realiza până la ultimul "fir de păr". În meniul car setup poți regla: cât de înaltă să fie suspensia, sensibilitatea suspensiei, sensibilitatea volanu-

lui, poți seta tipul de cauciuc în funcție de condițiile vremii, balanța de frânare și rata vitezelor. În meniu ți se mai specifică de asemenea: în ce țară se desfășoară raliul, lungimea și numărul de ture al traseului, din ce este compusă suprafața șoselei sau a drumului, starea mediului (dacă plouă, nivelul vizibilității, starea vântului, și care este timpul necesar pentru parcurgerea traseului), cel mai bun timp realizat și viteza maximă atinsă pe traseu. Se poate juca în rețea sau pe același calculator, în splitscreen cu doi jucători. Modurile de raliu sunt: simulare (în care se parcurg toate circuitele, exact ca și în modul championship); cham-

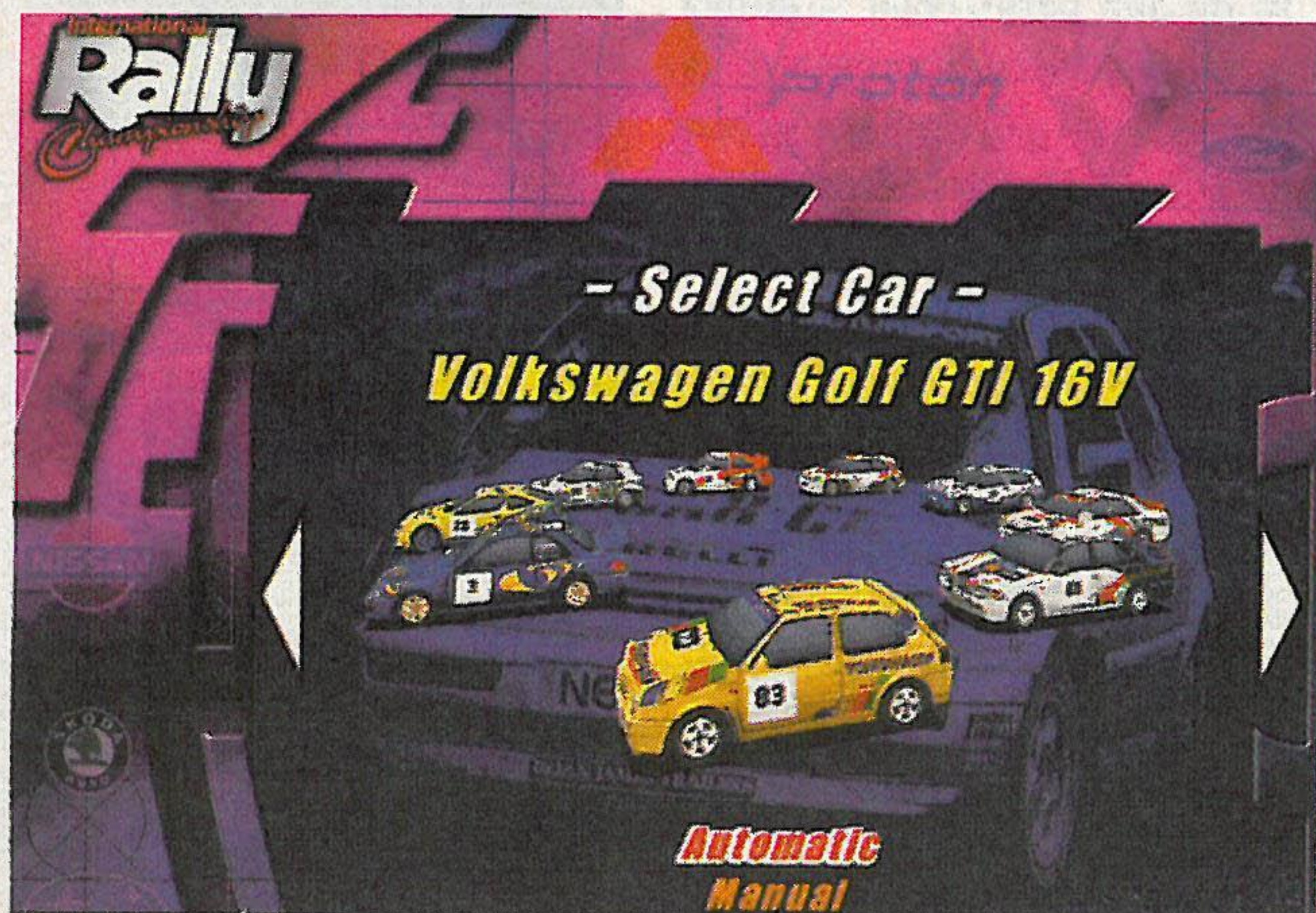
pionship (poți să alegi nivelul de dificultate de la 1 la 4 și e necesar să parcurgi toate circuitele, să obții minimum poziția a treia pe fiecare circuit iar, în cazul în care consumi toată benzina, atunci trebuie să alimentezi); arcade (în acest mod, poți să alegi nivelul de dificultate de la 1 la 4, iar în cadrul cursei trebuie să depășești concurenții rămași în urmă); time trial (poți să alegi orice circuit și să-l parcurgi contra timp); custom (poți alege orice circuit, numărul de concurenți, de asemenea, poți seta nivelul de realism al accidentelor și, după terminarea cursei, să repari vehiculul).

DOREL PUCHIANU jr.

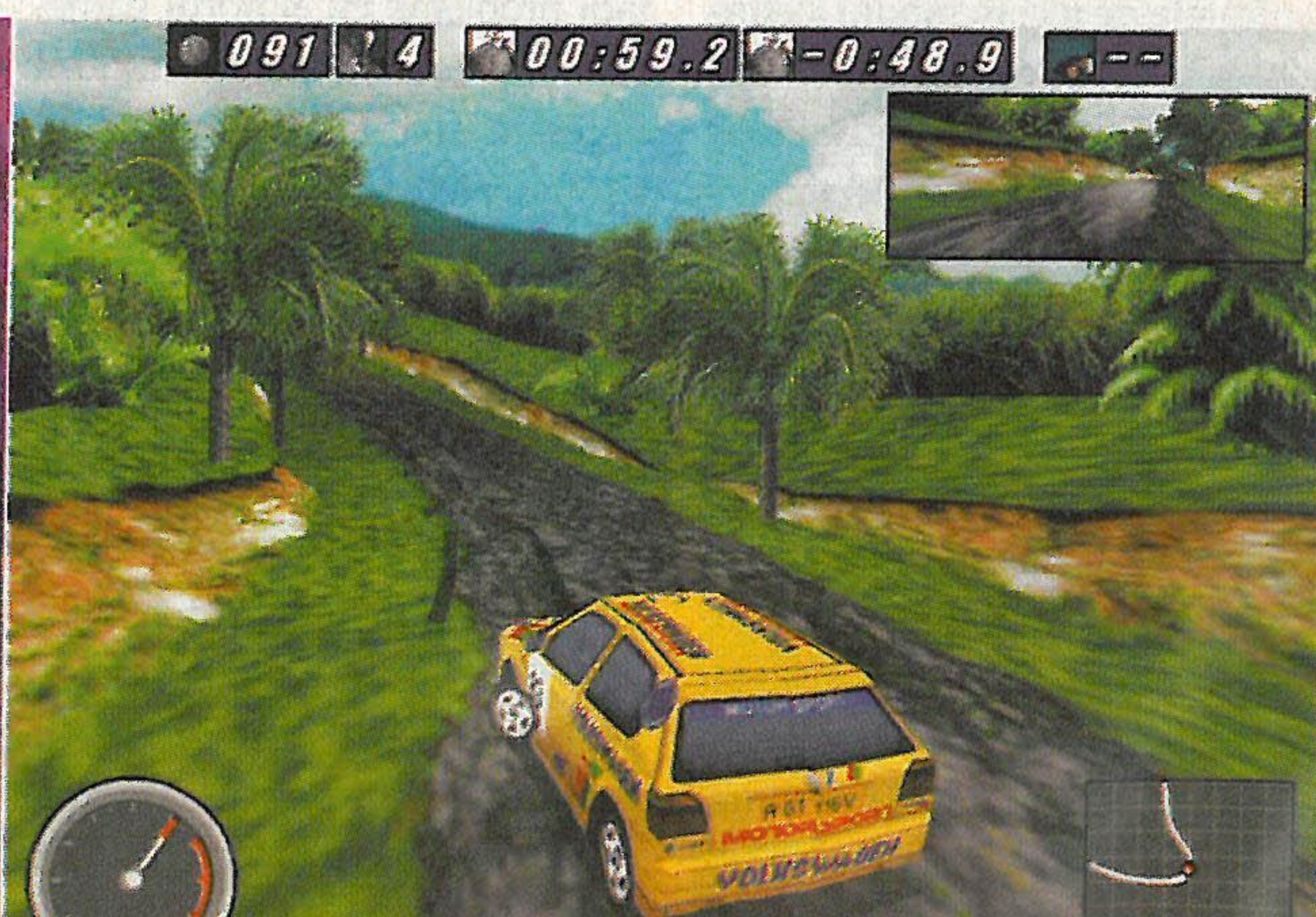


## SETAREA

Locul unde îți poți seta mașina după bunul plac.



**MENIU UȘOR DE MANEVRAT** Dar dezamăgitor la rubrica de selectare a naționalității!



**ÎN TIMPUL CURSEI** Pe ecran ai toate datele necesare pentru a parcurge cât mai bine tot traseul.



## DEMOS

Dungeon Siege

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Sudden Strike 2

Gorasul

Cultures 2

Nautilus

Ghost Temple

Age of Wonders 2

Swarm Rampage

FIFA World Cup 2002

## HARDWARE

Asus 21.80

Nvidia WDM Driver 1.08

Nvidia Stereo Drivers

## PATCHES

Counter - Strike 1.4 (update)

Half - Life 1.9 (update)

Serious Sam 2 1.7

C &amp; C: Renegade 1.15

## TOOLS

Winzip 8.1

Winamp 2.80 full

Opera 6

DirectX 8.1

DivX 5

Bit Defender Professional

Acrobat Reader 5.5

## VIDEOS

Neverwinter Nights

Medieval Total War

Hitman 2

Divine Divinity

Port Royale

## SPECIALS

Jedi Knight 2 - maps, mods, sabers, bots...

Medal of Honor - maps, mods, weapons, skins

UT - maps, mods, voice

Quake 3 - maps and mods

RtCW - codul sursă

Screensavers &amp; wallpapers

## SUDDEN STRIKE 2

**K**onichi-wa! Ce-ai spune dacă un japonez zâmbăreț te-ar întâmpina cu o plecăciune adâncă dimineața și ți-ar spune, plin de energie, că trupele tale de la Soare Răsare sunt pregătite să înfrunte inamicul din Apus? Dacă vrei să pătrunzi în luptele Pacificului din cel de-al doilea război mondial, îți oferim o gustărică prin demo-ul acestui joc de strategie unic prin complexitatea și feeling-ul său. Banzai!!!

## CERINȚE SISTEM

Necesar: P II 333 MHz, 64 MB RAM, DirectX



## DUNGEON SIEGE

**D**ungeon Siege a fost realizat de creatorul lui total annihilation. În acest action-RPG poți explora minunatele-peisaje ale regatului Ehb. Această lume este populată de creaturi malefice care-ți sar în călcă la fiecare pas. Demo-ul cântărește 183 Mb și conține 10% din joc. Have fun!

## CERINȚE SISTEM

Necesar: P II 333 MHz, 128 MB RAM, HDD 1 GB

Suport 3D: Direct3D

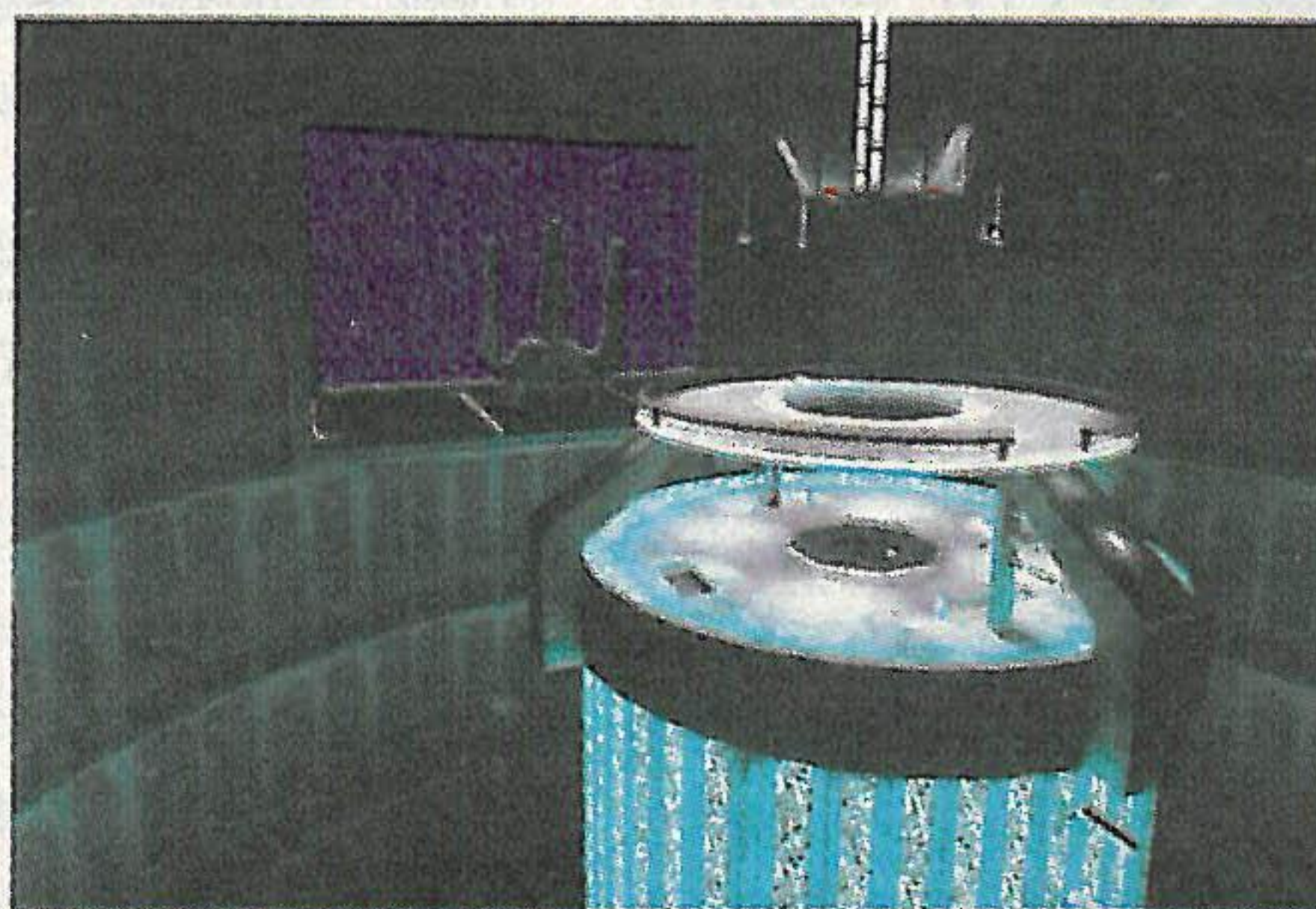
## JEDI KNIGHT 2

**D**emo-ul conține o misiune bonus care nu apare în jocul original (așa că prezintă interes și pentru cei care au deja jocul full). Vei avea posibilitatea să încerci arsenalul din dotarea unui Cavaler Jedi pe spatele imperialilor. Demo-ul asigură cam două ore de joc și îți poate servi de primă impresie. Sunt sigur că după rularea sa vei face tot posibilul să pui mâna pe versiunea full a acestui ego-shooter de primă clasă.

## CERINȚE SISTEM

Necesar: P II 333 MHz, 128 MB RAM, HDD 1 GB

Suport 3D: Direct3D



## SPECIALS

**V**-ați săturat de sabia laser albastră? Jedi-ul Kyle Katarn vi se pare plictisitor? No problem! V-am pus la această rubrică modele inedite de săbii și skin-uri interesante (ce ziceți de Darth Maul?). Pe tarabă mai avem așa: mod-uri, hărți, arme, patch-uri (blood, sounds, skins) pentru Jedi Knight 2, Medal of Honor: Allied Assault, Unreal Tournament etc. Îți place oferta?





# Cititorii întreabă, PC Games răspunde

## Action Man

Dear redacție,

A trecut a long time de când nu v-am mai scris. Între timp, piața plăcilor grafice a fost luată cu asalt de gigantul GeForce 3 & 4. N-ar trebui să mai fim uimiți la vederea acestei evoluții rapide de tehnologie, acum că am văzut "Minimum Requirements" la *Morrowind*. Cât despre voi, vă dau între 85% și 87% (-10% pentru scăderea cantitativă continuă). Nu, acu' serios, vă descurcați excelent (and I'm not just saying that). Îmi plac rubricile de Old Goodies (ne amintesc începuturile) și de Great Pretenders (idei ciudate și interesante). De asemenea îmi plac feedback-urile și vă felicit

pentru reintroducerea posterului. Dar vă rog foarte mult să băgați concursuri și dacă se poate, să mai faceți o dată o revistă pe două luni (nr 3-4/2001). Iar acum să ne întoarcem la game-urile noastre. De curând am jucat proaspăt apărutul *Jedi Outcast*. Grafică bună, dar în nici un caz superbă. Însă feeling-ul e inegalabil. La începutul jocului vei fi destul de frustrat, căci peste tot vezi numai și numai întrerupătoare. Mai târziu acestea se vor împuțina semnificativ, apărând puzzle-uri cu sărituri, lifturi și zone întunecate. Îmi place de asemenea și multiplayer-ul (ai posibilitatea să joci cu boți). Cât despre story – nota 10,50. Țin să-i anunț pe toți fanii Star Wars că jocul e genial. O recomandare personală: cei care au jucat *Star Trek*:

*Voyager Elite Force* vor avea o mai mică bătaie de cap cu puzzle-urile, căci cele două jocuri se aseamănă în această privință. Am auzit că-l testați în numărul viitor, dar în caz contrar, comunicați-mi și mie durata de joc (încă nu l-am terminat). Am jucat și *Medal of Honor* și repet (a mai scris cineva și în numărul trecut): feeling extraordinar. Iar pentru fanii *Serious Sam*: îi asigur că jocul n-are nimic tactic în el. Ați promis odată că băgați rock pe CD: pe când asta? Aș vrea să știu și eu dacă având placa mea GeForce 2 Mx și o configurație decentă, un gamer poate să joace *Unreal 2* pe Medium Details. Și ca să termin: cine se ocupă la voi cu răspunsul la scrisori?

Good Bye for now!

Your fan,

Doinea Bogdan

Bună Bogdi,

Scrisoarea este excelentă și mă bucur să văd că iubești aceleași jocuri după care sunt și eu în limbă. Merci pentru punctajul acordat (0,001% sunt ai mei). Hopa, am roșit! Rubricile Remember ne plac și nouă, ni le citim unii altora, și îmi place să aud că îți trezesc amintiri frumoase. La feedback lucrăm din greu în fiecare lună (trimiteți dom'le cu toții chestionarul!) și vrem să atingem cele mai fierbinți subiecte (aruncă-ți un ochi pe CD). Posterul sperăm să devină tradiție.

Și eu sunt nebun după *Jedi Knight 2* (după ce l-am terminat mi-am băgat fel de fel de săbii ciudate, skin-uri ca Dark Maul și altele care le găsești la Specials). Într-adevăr, ai observat corect, puzzle-urile miros a *ST: Voyager Elite Force* (știi că o să apară 2-ul!?) și a *Oni* (chiar și unele "mișcări"). Da, testul e cu câteva pagini mai în față și de acolo vei afla durata de joc (hai să nu te plimb: e 40 de ore). Suntem de acord și asupra feeling-ului din *MoHAA* și asupra tacticii inexistente din *Serious Sam*, care de altfel e cunoscut ca fiind abator de monștri idioți (deși *SS: Second Encounter* e antrenant și are o muzică bestială). Cu rock-ul pe CD îi nasolie rău, știi, chestii de drepturi de autor și alte alea. Dar mai încercăm, măcar niște fragmente.

Nu pot să ghicesc ce înseamnă configurație decentă pentru tine Bogdane, și nici producătorii lui *Unreal 2* nu au dat asemenea detalii tehnice încă. Bănuiala mea este că va funcționa pe Medium Details și la tine acasă, dar ar trebui totuși să ai 256 MB Ram (DDR dacă e loc)

și poate ar fi bine să te scapi de MX-ul ăla și să-ți iei un GeForce 2 Titanium.

Răspunsurile la scrisori le dau eu, Redacția, cot la cot, fiecare pe felia lui și nu numai.

## Ba avem poster!

Salut PC GAMES,

sunt un fan al revistei voastre încă de la primul număr și voi fi și în viitor. Este cea mai bună revistă de jocuri, actuală, din România. De la primul număr și până acum am observat o scădere permanentă a numărului de pagini. Am observat că ați mutat tips & tricks pe unul din CD-uri și că nu ați mai pus poster. De ce?

Aș avea câteva întrebări, sper să mă puteți ajuta:

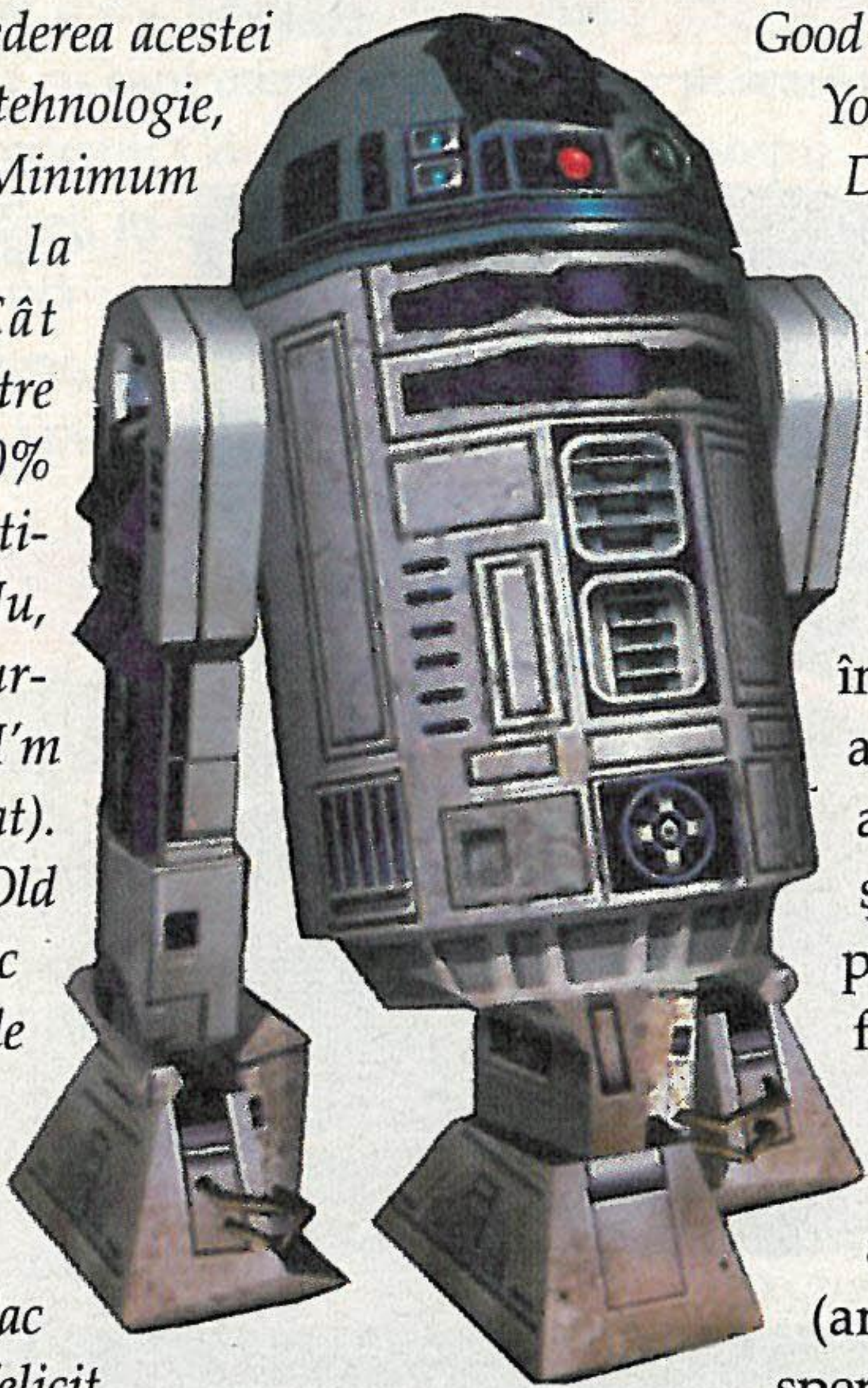
1) Am următoarea configurație: AMD Athlon 1.2 GHz, 256 MB RAM, GeForce 2 MX 400 64 MB, Quantum Fireball 20GB 7200 rpm iar placa de sunet onboard. Îmi vor merge bine jocurile care vor apărea în curând cum ar fi *Unreal 2*, *Hitman 2*, *UT 2*, *Neverwinter Nights*?

2) La jocul *Jedi Knight 2: Jedi Outcast*, cum se pune bloodpatch-ul?

3) Eu joc jocuri FPS, RTS și RPG. Aș vrea să cumpăr un joc diferit de acestea. Aș vrea să cumpăr un joc cum ar fi *Schizm*, *Jerusalem*, etc. Care este cel mai tare în domeniu? Care mi l-ați recomanda? (de preferință unu joc mai nou cu o grafică super)

4) Am jucat și terminat *Dungeon Siege*. În trecutul îndepărtat am terminat și *Diablo 2 LOD*. Părerea mea este că *Dungeon Siege* este mult superior lui *Diablo2* din punct de vedere al graficii, al inventarului, al luptelor etc. Sunteți de acord?

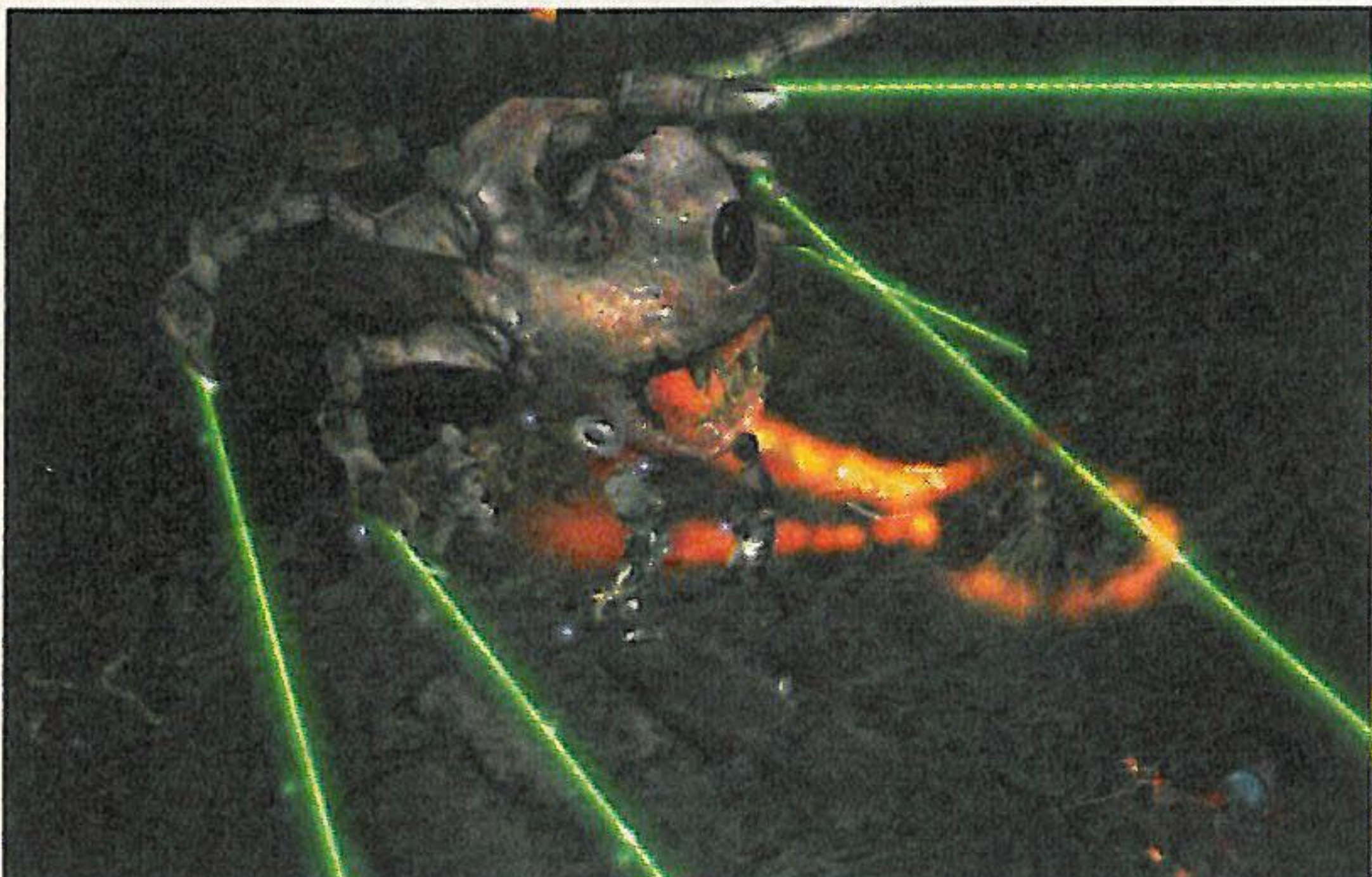
5) Merită jucat *Tony Hawk's Pro Skater 3*?





În rest țineți-o tot așa! Pc Games este o revistă de milioane!

Florin din Galați



Salve Florine,

Am să încerc să răspund la scrisoarea ta Magna cum Laudae. Configurația ta e peste medie, iar jocurile amintite, mai puțin **Neverwinter Nights**, vor rula pe acest sistem. Dar dacă vrei să savurezi pe deplin aceste game-uri am avea niște recomandări. În primul rând ar fi bine să achiziționezi o placă de sunet performantă ca

Sound Blaster 5.1. În al doilea rând, dacă vrei să încerci și celebrul RPG este necesar să-ți dotezi calculatorul cu o placă grafică GeForce 3. În legătură cu călătoria ta pe tărâmurile genului adventure ți-aș recomanda să încerci **Atlantis 2**. Nu e un joc nou, dar e una dintre capodoperele "speciei".

Bloodpatch-urile – ca de altfel orice alte patch-uri – pentru **Jedi Knight 2** se copiază pur și simplu în directorul Base din GameData, alături de celelalte fișiere cu aceeași extensie .pak.

**Diablo 2** rămâne valabil în continuare: misiunile sunt bine gândite, killăreala de monștri fiind justificată prin story. Totuși din anumite puncte de vedere **Dungeon Siege** îl depășește; e vorba de grafică, de sunet și de realizarea inventarului. Luptele sunt mai faine în **Dungeon Siege** datorită trupei de eroi care trebuie să

salveze umanitatea.

**Tony Hawk's Pro Skater 3** este un joc meseriaș pentru fanii sportului și nu numai. Recunosc că îmi place și mie din când în când să fac câteva întoarceri de 360 de grade cu placa sub tenișii virtuali. De altfel, poți citi în acest număr testul jocului (a primit un punctaj ca lumea).

**Trade Mark™**

PC Games,

Sunt fanul vostru nr.1, LG. Vă trimit mail-uri, dar cine să-mi răspundă? Ascultați aici:

În Botoșani nu găsești jocuri decât din surse proprii. Cu alte cuvinte, puține. Vreau să joc jocuri ca CS,

### CONCURS PC Games

**Campionatul Mondial de fotbal a început! Chiar dacă echipa României nu participă, noi vă oferim această șansă în varianta PC. Completați și trimiteți chestionarul de mai jos (opțional și feedback-ul de pe CD-ROM) și intrați în preliminarile tragerii la sorți pentru jocul original FIFA World Cup 2002. Câștigătorul va fi anunțat în numărul 6/2002.**



### DESPRE DUMNEAVOASTRĂ

Răspundeți la întrebări și expediați talonul până la 15 iunie.

#### CHESTIONAR PC Games 5/2002

1. Cum considerați acest număr al revistei PC Games?

- ☐ Excelent ☐ Suficient ☐ Foarte bun ☐ Mediocr  
☐ Bun ☐ Insuficient

2. Care articol(e) din acest număr v-a plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr v-a displicut mai mult?

4. Ce sugestii aveți?

5. Ce articole (rubrici) din revistă considerați că pot fi incluse pe CD-ROM?

6. Cărui games-designer ați dori să-i luați interviu?

7. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanspremierelor:

8. Ce teme ați prefera să întâlniți mai des în PC Games?

#### HARDWARE

9. Ce calculator folosiți? (specificați marca, modelul, procesorul și viteza în Mhz)

Numele: \_\_\_\_\_ Prenumele: \_\_\_\_\_

Adresa: Localitatea \_\_\_\_\_ Jud. \_\_\_\_\_

Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_ Bl. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_

Cod poștal: \_\_\_\_\_

Telefon/Mobil: \_\_\_\_\_

Data/luna/anul nașterii: \_\_\_\_\_

Specificați numărul membrilor familiei: \_\_\_\_\_

#### Studii:

- ☐ școală generală  
☐ școală profesională  
☐ liceu  
☐ postliceal  
☐ colegiu  
☐ facultate

#### Venitul lunar al familiei:

- ☐ până la 2mil. lei  
☐ 2-3 mil. lei  
☐ 3-4 mil. lei  
☐ 4-5 mil. lei  
☐ 5-6 mil. lei  
☐ peste 6 mil. lei

10. Mă interesează următoarele componente:

#### CD

11. Care demo v-a plăcut în mod deosebit?

12. Care reportaj video v-a plăcut în mod deosebit?

#### YOUR #1

13. Jocul dumneavoastră preferat (un singur răspuns):



care fără Internet sunt super tâmpenii. La CS pe MULTIPLAYER nu mă pot conecta cu multe servere: cică YOUR PASSWORD IS VALID (poate ai vrut să spui INVALID, nu?). Type in the correct password. Ei, ce ziceți? Vreau să îmi dați un răspuns. Despre posterul din revista 04.2002 eeeeeeeeeee... cool, fantastic, beton, maestru, super, tare, mișto, bazat, fain..... Vă rog, dați-mi niște cheat-uri la RED FACTION. Cu mitraliera mă descurc grozav. Totul e O.K., dar cu site-ul PCGAMES.RO cum rămâne? Unde pot da anunțul DREAMCAST?

Mersi,  
LG

Dragul meu LG,

Tu, al cărui nume sună atât de... electrocasnic! Înțeleg că ești fanul nostru number one: atunci de ce nu ne bați la cap mai des? Avem fani ca tine care ne scriu mail tot la două zile. Ca să nu te mai plângi îți răspund la acesta și la următorul pe care o să-l trimiți (stai să-mi notez... LG, gata!). Botoșaniul tău natal nu stă mai prost la capitolul magazine cu jocuri decât alte puncte de pe harta României. Într-adevăr, Counter-Strike fără Internet (sau măcar o rețea locală decentă) e cam tâmpenie. Dar, fiind fan, trebuie să ai aflat deja din paginile revistei că apare acușica Counter-Strike: Condition Zero, un single-player numai bun de administrat împotriva plictiselii. Problema ta cu serverele CS: se poate explica prin două moduri. Sau ai copie pirat și atunci nu mai e nevoie de explicații... A doua posibilitate ține de norocul tău:

s-ar putea să fi încercat să intri pe servere mai puțin publice, protejate de o parolă. Dacă ai totuși versiunea originală și o conexiune la net mai rapidă, mai încearcă să intri poate vei avea mai mult noroc. Cam puține epiteze dai unui poster atât de magnific, elucubrant, științifico-fantastic, nebulos, fantasmagoric, magistral, stilat, rocambolesc, tenebros și fundamental. Îți voi da niște cheat-uri la Red Faction, deși nu sunt de acord cu utilizarea lor. În timpul jocului, apasă tasta [~] și o fereastră ți se va deschide. Acolo poți băga următoarele

cheat-uri:

vivalahelvig – modul God  
bighugmug – toate armele și muniția

heehoo – modul Fly  
camera1 – schimbă camera  
camera2 – schimbă camera  
camera3 – schimbă camera.

Am pomenit în numărul trecut despre un tip meseriaș care umblă la site-ul nostru și ne-a zis ceva de 1 iunie sau 15 iunie. Acolo o să-ți poți pune anunțul respectiv.

Hai baftă!



#### FLASH

14. Se găsește PC Games la chioșcul dvs. preferat?

- ☐ Da.  
☐ Da, dar sunt puține exemplare.  
☐ Vânzătorul ar vrea să primească \_\_\_\_ exemplare.  
☐ Nu.

15. Cât sunteți dispus să plătiți pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei ☐ 400.000-500.000 lei  
☐ peste 500.000 lei

16. Pentru topul PC Games propuneți următoarele jocuri:

1. ....  
2. ....  
3. ....  
4. ....  
5. ....

17. Emisiunea TV preferată

.....

18. Ce posturi de radio ascultați mai des?

1. ....  
2. ....  
3. ....

19. Ce reviste citiți cel mai des în afară de PC Games?

1. ....  
2. ....  
3. ....

20. Ce cotidiene citiți cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România Liberă ☐ Gazeta Sporturilor ☐ Cronica Română ☐ ProSport  
☐ Curentul ☐ Transilvania Jurnal ☐ Ziuza ☐ Cotidianul ☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul Zilei

21. Aș dori să primesc informații pentru domeniul

- ☐ calculatoare ☐ multimedia ☐ jocuri PC ☐ console Play Station ☐ jocuri Play Station ☐ Internet

22. Cum ați aflat despre revista PC Games?

- ☐ radio ☐ TV ☐ presă ☐ chioșc ☐ afiș ☐ prieteni ☐ altele

23. Unde vă petreceți timpul liber?

- ☐ discotecă ☐ săli de jocuri ☐ cinematograful, teatru ☐ Internet cafe ☐ baruri, restaurante ☐ altele

24. Având în vedere profesia sau viitoarea dvs. profesie, semnați mai jos softurile pe care le apreciați necesare?

.....

25. Pasiunea mea este

.....

26. Formația muzicală preferată/cântărețul preferat

.....

#### TALON DE ABONAMENT

☐ 3 luni - 230.000 lei ☐ 6 luni - 450.000 lei ☐ 12 luni - 810.000 lei

Decupați talonul din revistă și trimiteți-l într-un plic pe adresa redacției PC Games România, str. Simion Bărnuțiu nr. 30, bl. PB 9, ap. 3, 3700, Oradea, județul Bihor Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc PAM Grup srl.

Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a PAM Grup SRL. Semnătura

.....



# Enciclopedia Lumii Jocurilor

## A Artefact (artifact)

Se găsește pe toate cărările, îți umpli ranița de RPG-ist cu ele și apoi renunți la ele rând pe rând, adică faci inventarul. Există artefacte bune și artefacte rele, după partea pe care alegi să o sprijini. De aici expresia: "Cum îi dăruie-i și artefactu'!" Așadar, artefactul este un obiect artizanal făcut așa, de amorul artei.



## B Buffer (bafăr)

Element component al CD Writer-ului, deosebit de pomenit în diverse expresii folclorice cu trimiteri la origini, mai ales atunci când îți tragi nunta pe CD și primești pentru a patra oară mesajul buffer error. Nu mai ai bani de CD-uri blank (doar i-ai cheltuit în luna de miere) și îți verși tot amarul pe escroaca de memorie-tampon.



## C Capture the Flag (chepciăr dă fleg)

Mod de multiplayer descoperit în 1877, cu ocazia războiului de independență, în decursul căruia, de plictis, ostașii români le tot furau steagul turcilor. Aceștia au propus o altă variantă multiplayer, King of the Hill, adică "Șef pe redută". Așa să le rămână numele!



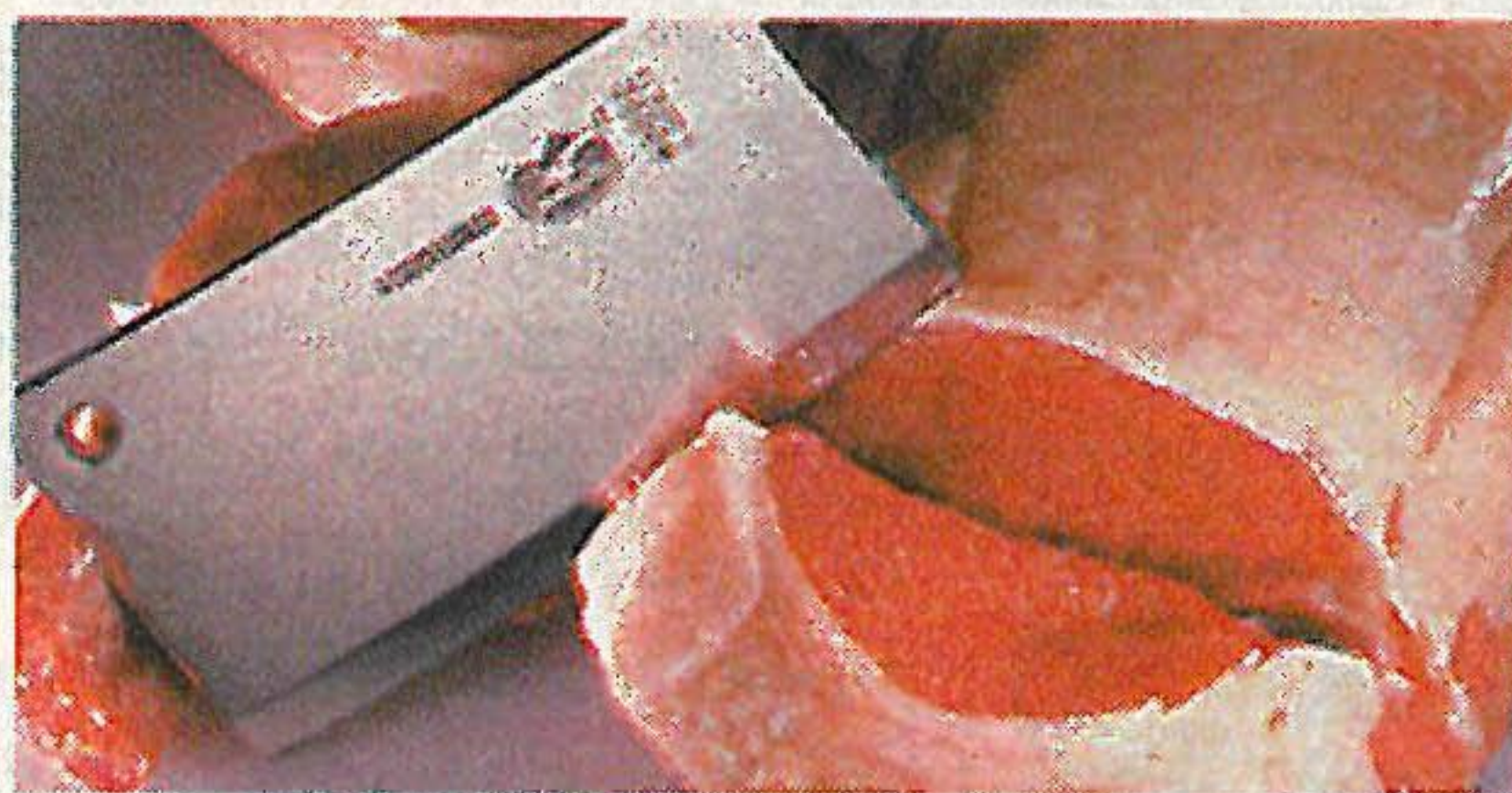
## F FPS (fepese)

Unii susțin că e vorba de First Person Shooter – un fel de "primul venit, primul împușcat" sau "primul a tras, al doilea a încasat". Alții spun că se referă la Frames Per Second, adică cadre pe secundă, în jocuri sau filme. Când sunt prea puține, aceste frame-uri tind să arate ca niște diapozitive puse pe rând în monitor cu o mână tremurândă. Când aud de FPS, românii amărășteni se gândesc la Fondul Proprietății de Stat, care s-a mișcat cu 0,001 frames/year.



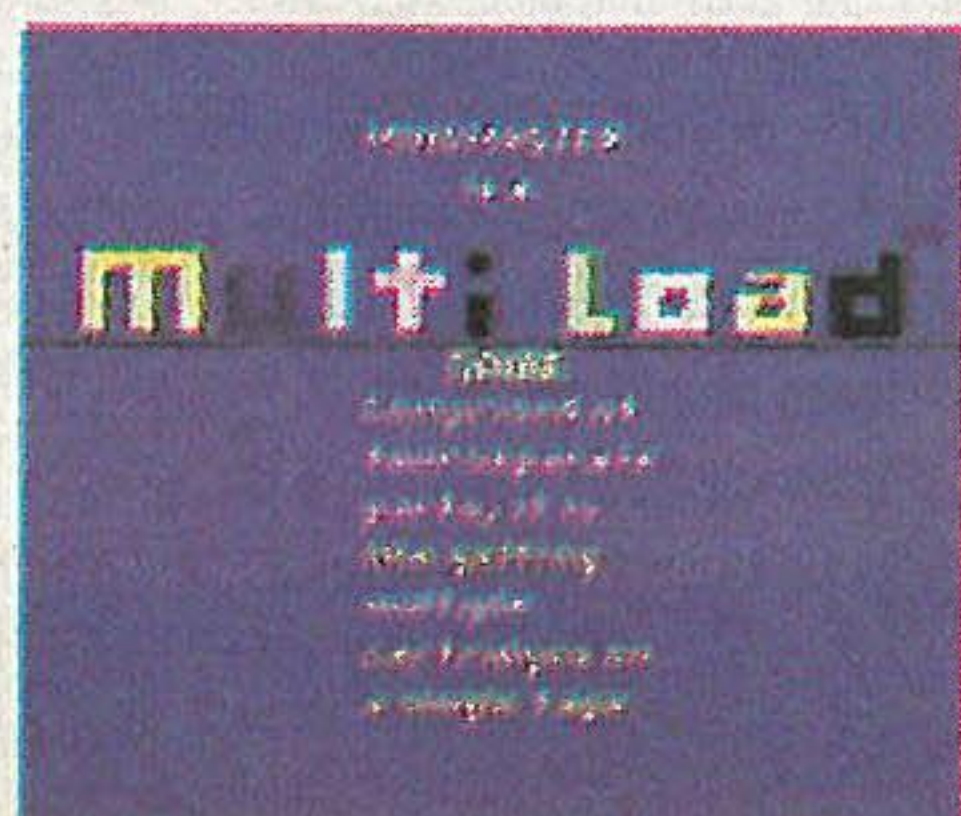
## H Hack'n'Slay (hecănslei)

Subgen de RPG, îți cere să hăcuiești monștri la chintal până pici sleit de puteri. Echivalentul Jump&Run-ului pentru roleplaying games. Minimum necesar: minte obosită, mouse cu verificarea la zi, deget aspru și agil pe butonul din stânga șoarecului. Cursorul în formă de sabie se fixează pe adversar și se clicuiește frenetic până apare scris pe ecran: Enemy killed! Next please!



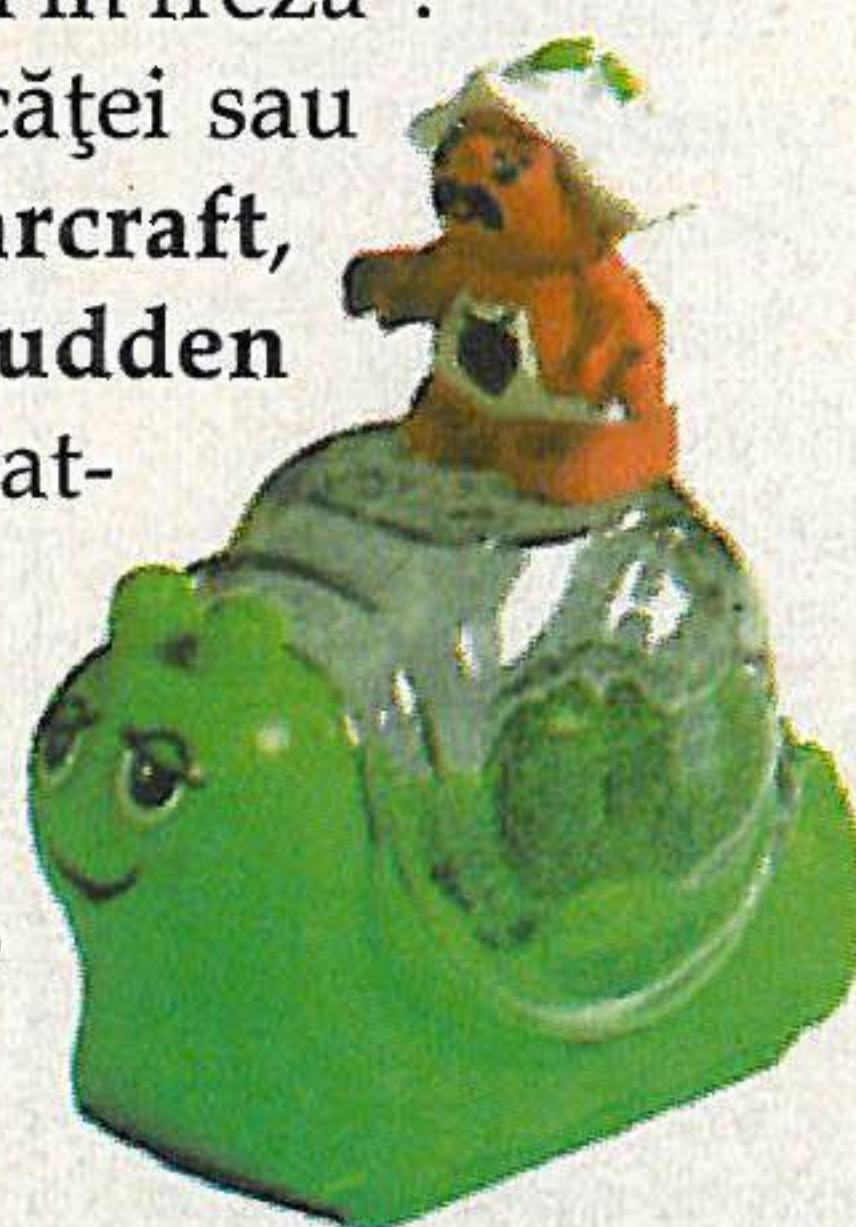
## L Load game (loud gheim)

Proporția reală este următoarea: la un save – douăzeci de load-uri. Adică, vorba proverbului: "Ce salvezi astăzi, încarci mâine!" Înrușinat cu zicala "Cine salvează de dimineață, departe ajunge, poate chiar la nivelul următor." Deci, când constăți că de 5 ore ai făcut totul pe dos în joc, injuri molcom în barbă și apelezi la Load Game.



## R Rush (raș)

Nici o legătură cu marea Jenni Făraș. Strategii cluburilor îi spun și "grăbeală mare" sau "vin acuși să-ți dau în freză". Exemple: rush-ul cu căței sau îngropăcei din Starcraft, tankrush-ul din Sudden Strike, rush-ul cu cheat-uri din Internet-Café-uri. Totuși, e recomandat să-l faci înainte să se termine jocul.



## S Skill (schil)

Poezie:

*Pentru fiecare kill/*

*Ai nevoie de un skill.*

Cum, premiul Herder? Nu, mersi! Același lucru cu româneasca aptitudine, skill-ul poate fi de furat una-alta, de spart broaște, de mânuit barda, de adormit monștri, de lecuit etc. Așteptăm să se implementeze un skill bun-la-toate.



## W Wireless (uaierlăs)

Nu e de rău, cum ar crede unii care zic: Lasă-l săracu' că nici bani de cablu n-are! Astăzi, cu cât are mai puțină sârmă în coadă, cu atât mai deșteaptă este scula respectivă. Cum se descurcă atunci? Păi, cum poate: prin infraroșii sau prin unde radio. Raza de acțiune: de aici până acolo. Degeaba pleci cu mouse-ul wireless la ABC, că tot nu poți da volumul mai tare la manea-ua mp3.



Pagină realizată de Ciprian Torj



## ULTIMA PAGINĂ

În 24 iunie apare

PAM Grup srl, Redacția PC Games România  
Str. Simion Bărnuțiu, nr. 30, ap. 3, ORADEA

## PC Games 6/2002

## PC Games România

Redactor-șef  
Ciprian Coroianu

Secretar general de redacție  
Vasile Giurgiu

Redactori  
Corneliu Dan  
Erdei Jácint  
Dorel Puchianu jr.  
Ciprian Torj

Tehnoredactare  
Simona Popa

Colaboratori  
Matei Alexandru  
Ioana Cloștorfeanu  
Ionuț Ghionea  
Bogdan Gavra  
Marius Tepelea

CD-ROM  
Zoltan Kramer

## Prepress cu echipamente

CreoScitex:  
Complar srl.

Telefon: 01-224.28.06

Producție:  
Dorin Onica

Tipar:  
PAM Grup srl - Oradea

## Serviciu abonamente:

Paul Mork  
tel: 059-479.661  
www.pcgames.ro

## Distribuție:

BILT Distribution International  
Tel. 01-224.02.16  
ENGE srl București Tel. 01-224.28.06  
092-754.898 Florin Mănescu  
093-599.057 Florin Burada  
Reprezentant Infopress București  
090-093.670 Cristina Balint

## Adresa redacției:

PAM Grup srl  
Oradea, str. S. Bărnuțiu 30, Ap. 3  
Tel. 059-479.661  
CP. 54 OP. 7 Oradea 3700  
e-mail: pcgames@rdsor.ro  
pamgrup@rdsor.ro

ISSN: 1454-9964  
Editor: PAM Grup srl



## Poza lunii

Dragi cititori! Pentru că în ultima vreme ne asaltați cu imagini comentate de tot răsul, cu toții am hotărât să redeschidem rubrica Poza Lunii și începem prin a expune creația lui Andrei Cârstea. Îl recompensăm cu o revistă PC Games nr. 5/2002.

## Reportaj E3 2002

Timp de trei zile, câteva hale de târg vor deveni buricul lumii jocurilor. În nici un alt loc și nicio dată în anul calendaristic nu se fac atâtea prezentări, atâtea reprezentări în spatele ușilor închise și nu sunt prezenți atât de mulți designeri de jocuri ca în Los Angeles, între 22 și 24 mai 2002. Pe lista noastră se află titluri precum The Sims 2, C&C Generals, Lord of the Rings, Elite Force 2, Duke Nukem Forever, Hidden & Dangerous 2, Rise of

Nations, Raven Shield, Unreal 2, Sim City 4, Deus Ex 2, Doom 3, No One Lives Forever 2, Tomb Raider: The Angel of Darkness, World of Warcraft, NBA Live 2003, FIFA 2003, Black & White 2, Operation Flashpoint 2, Max Payne 2 și multe altele. Și, dacă avem puțin noroc, vor apărea în marele reportaj PC Games de la E3 2002 și Starcraft 2, Settlers 5, Baldur's Gate 3 sau Half Life 2.



## Mafia

Orașul, reconstruit după modelul anilor '30, este atât de mare, încât este recomandat să iei un taxi ca să ajungi la locul de desfășurare al evenimentelor. Sau, pur și simplu îți închiriezi un oldtimer... Bucură-te de testul acestui Shooter de top!

## Morrowind

Morrowind este mult așteptata urmare a lui Daggerfall. A fost nevoie de nu mai puțin de cinci ani pentru a construi această lume plină până peste măsură de detalii. Bine ați venit așadar în Vardenfell, provincie îndepărtată a Imperiului, unde ne vom petrece următoarele săptămâni, sau poate chiar și vacanța mare!

Citiți în numărul următor al PC Games testul realizat "la cald".



## PC Games Germania

## Editura

## COMPUTEC MEDIA

Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth PC Games România este o publicație editată de PAM Grup srl. sub licență Computec Media AG 2000. Materialul editorial din PC Games aparține ComputecMedia AG și PAM Grup srl. Toate drepturile asupra revistei PC Games ediția română

aparțin PAM Grup srl. Nici un material din revistă nu poate fi preluat sau reprodus parțial sau integral decât cu acordul scris al PAM Grup srl.

© 2000 by Computec Media AG. Toate drepturile asupra titlului și logoului aparțin exclusiv Computec Media AG, Fürth/ Germania. Toate drepturile sunt rezervate. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Materialele nepublicate nu se înapoiază.

Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

PAM Grup S.R.L. editează următoarele publicații:



Președinte: Dorel Puchianu, Tel. 093-25.28.22





MAGAZIN MULTIMEDIA EDUCATIONAL anul II, nr.5, mai 2002

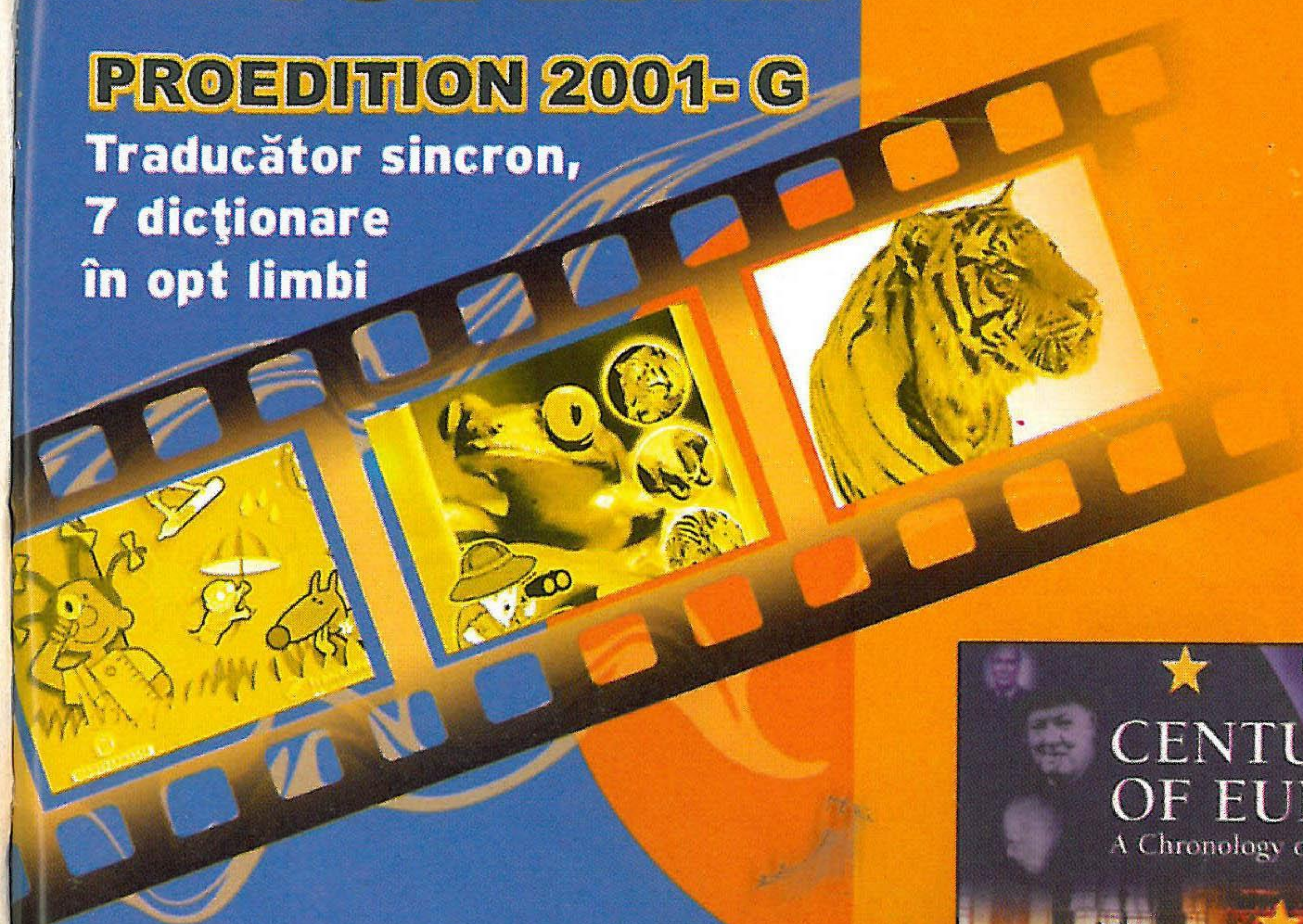
# CD FORUM

DOAR  
49.900 Lei

## SOFTUL LUNII

### PROEDITION 2001-G

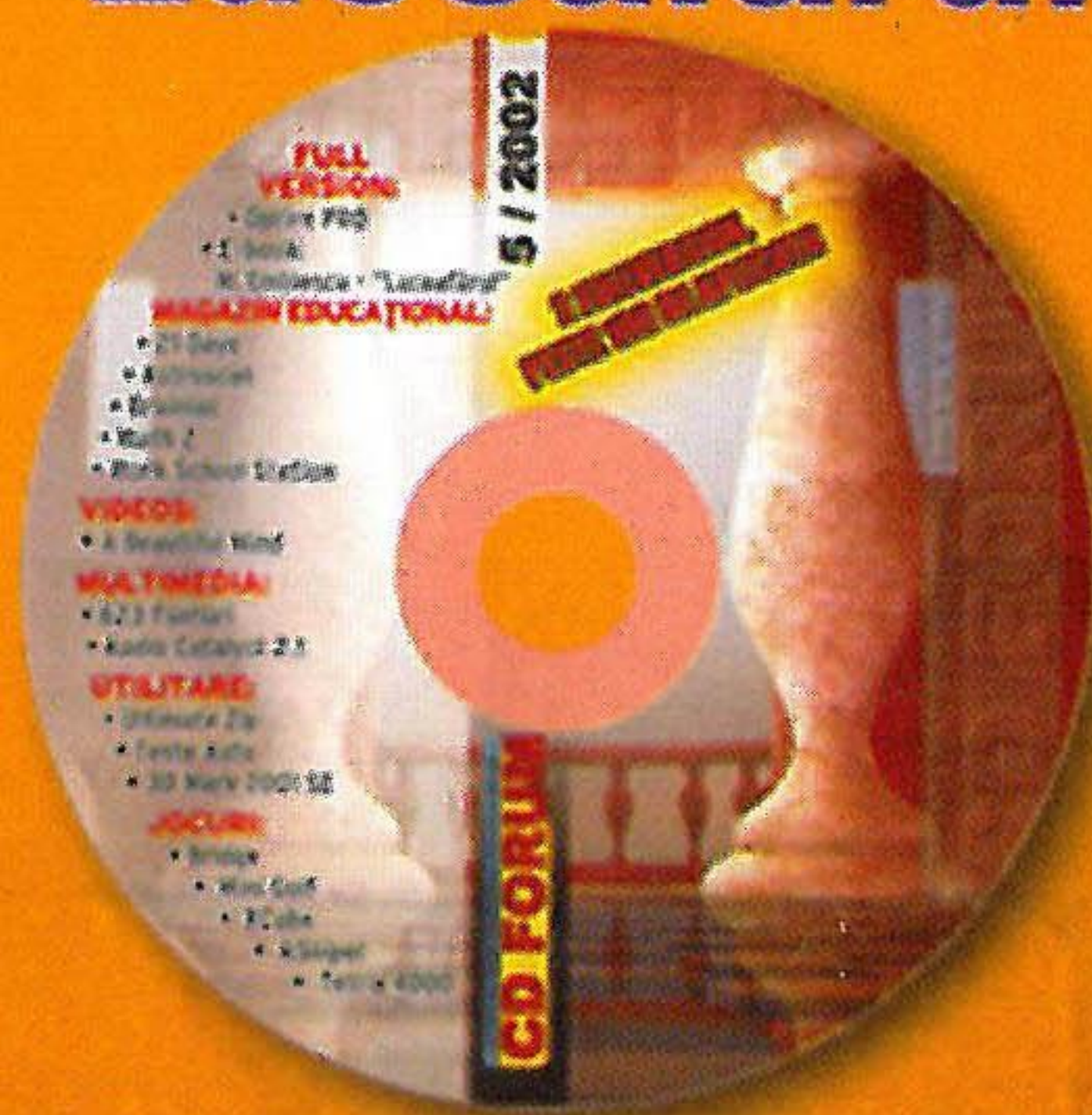
Traducător sincron,  
7 dicționare  
în opt limbi



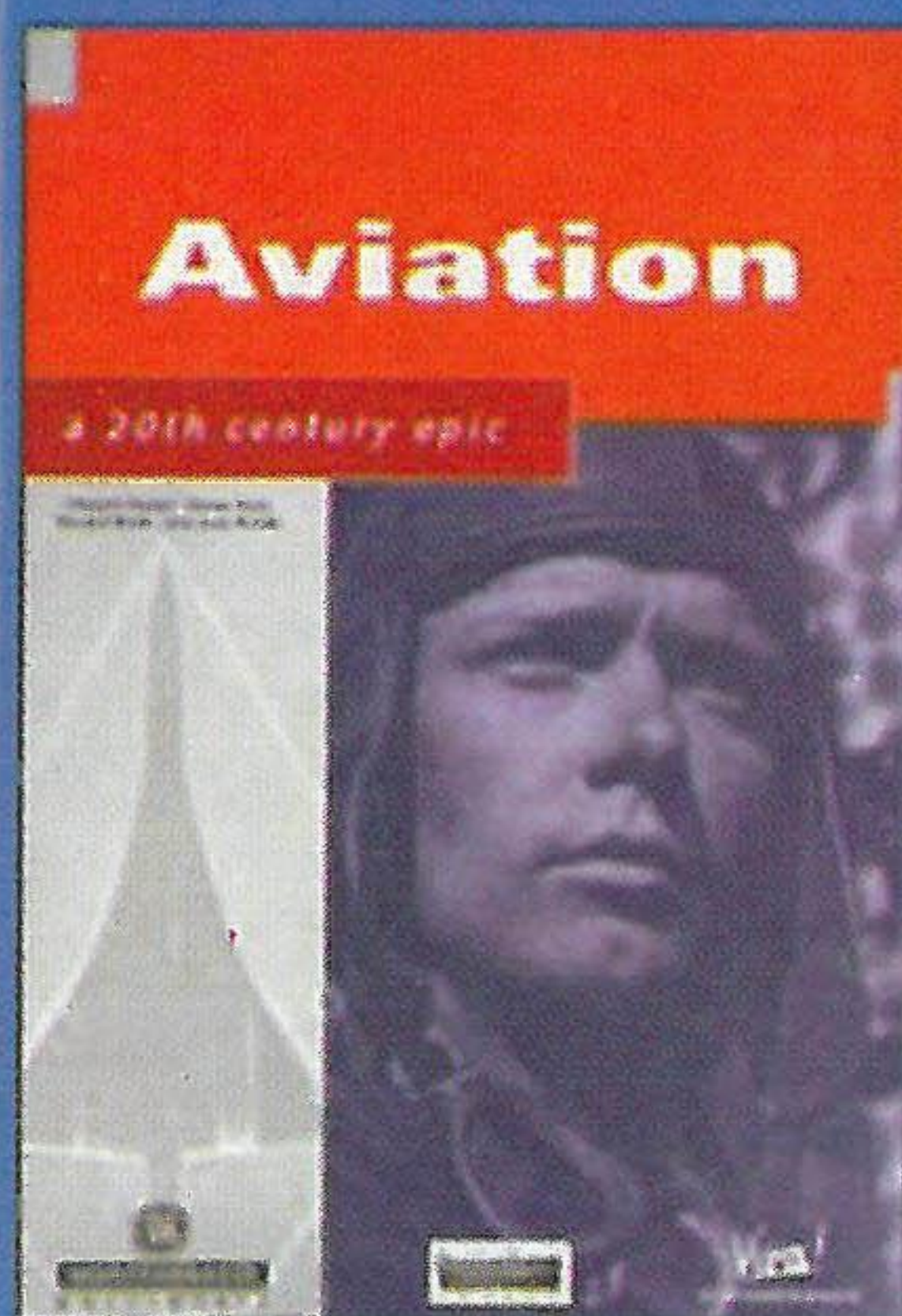
FULL VERSION

Oprire PRO

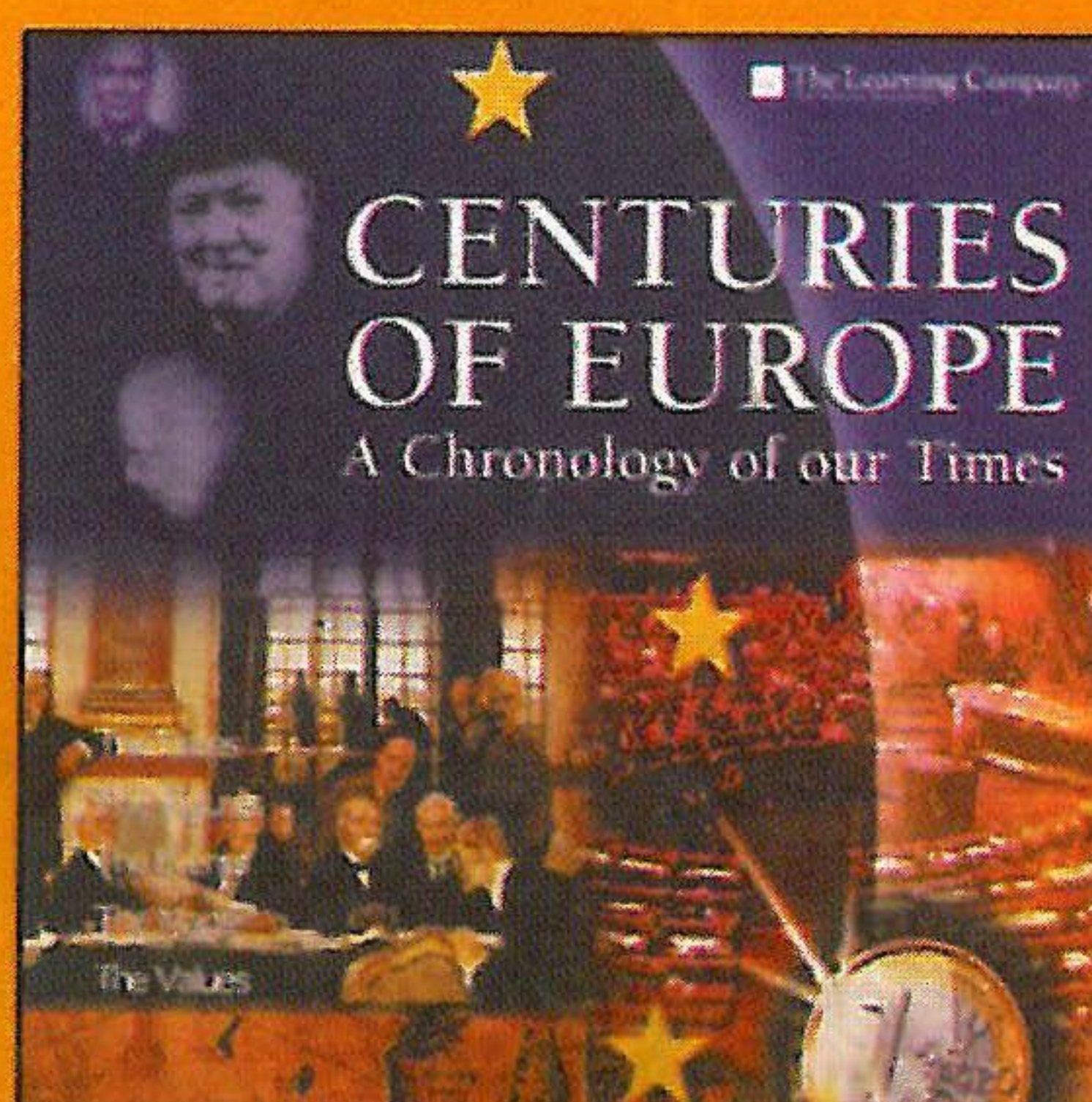
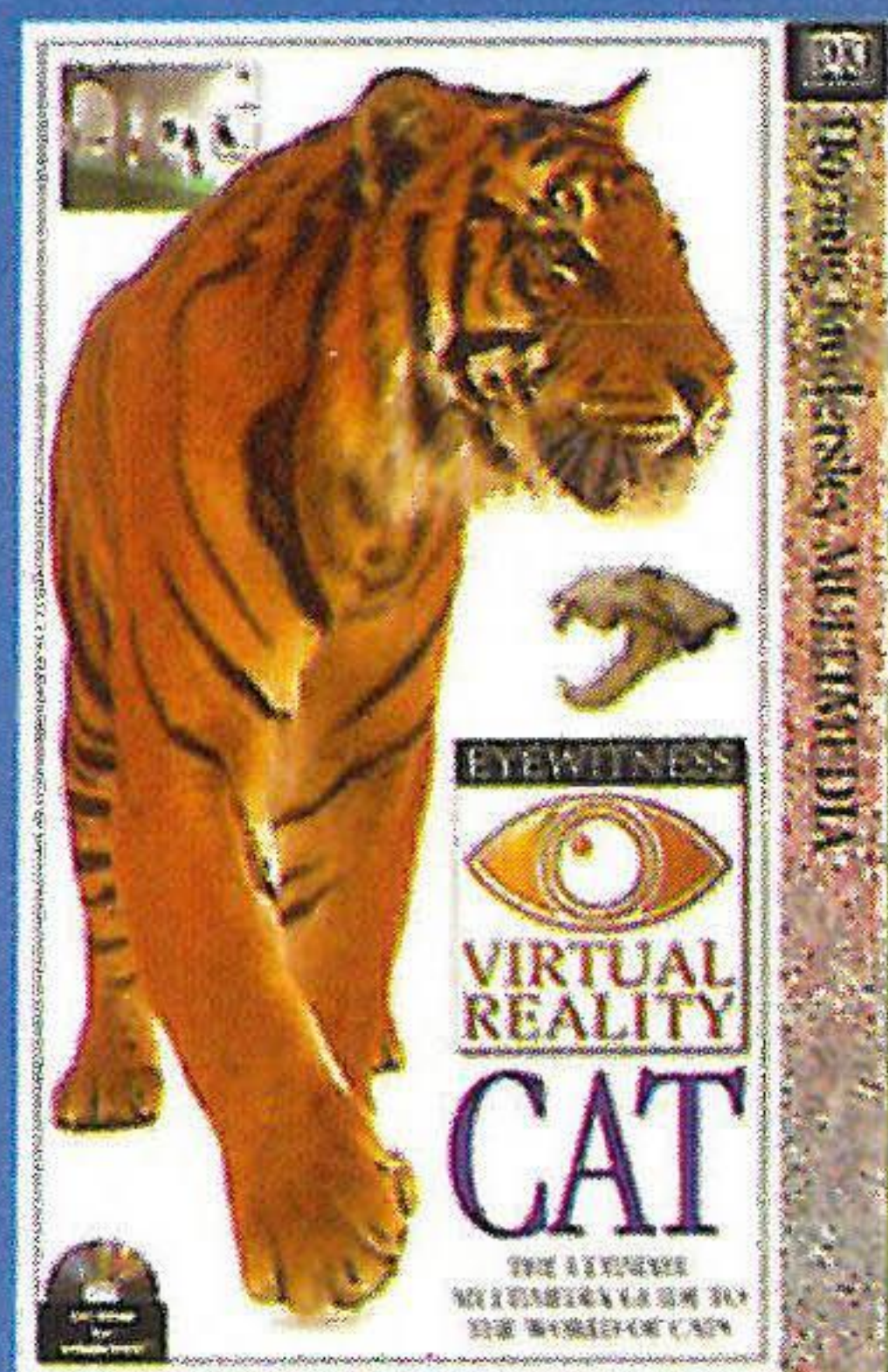
E-book: Eminescu  
"Luceafărul"



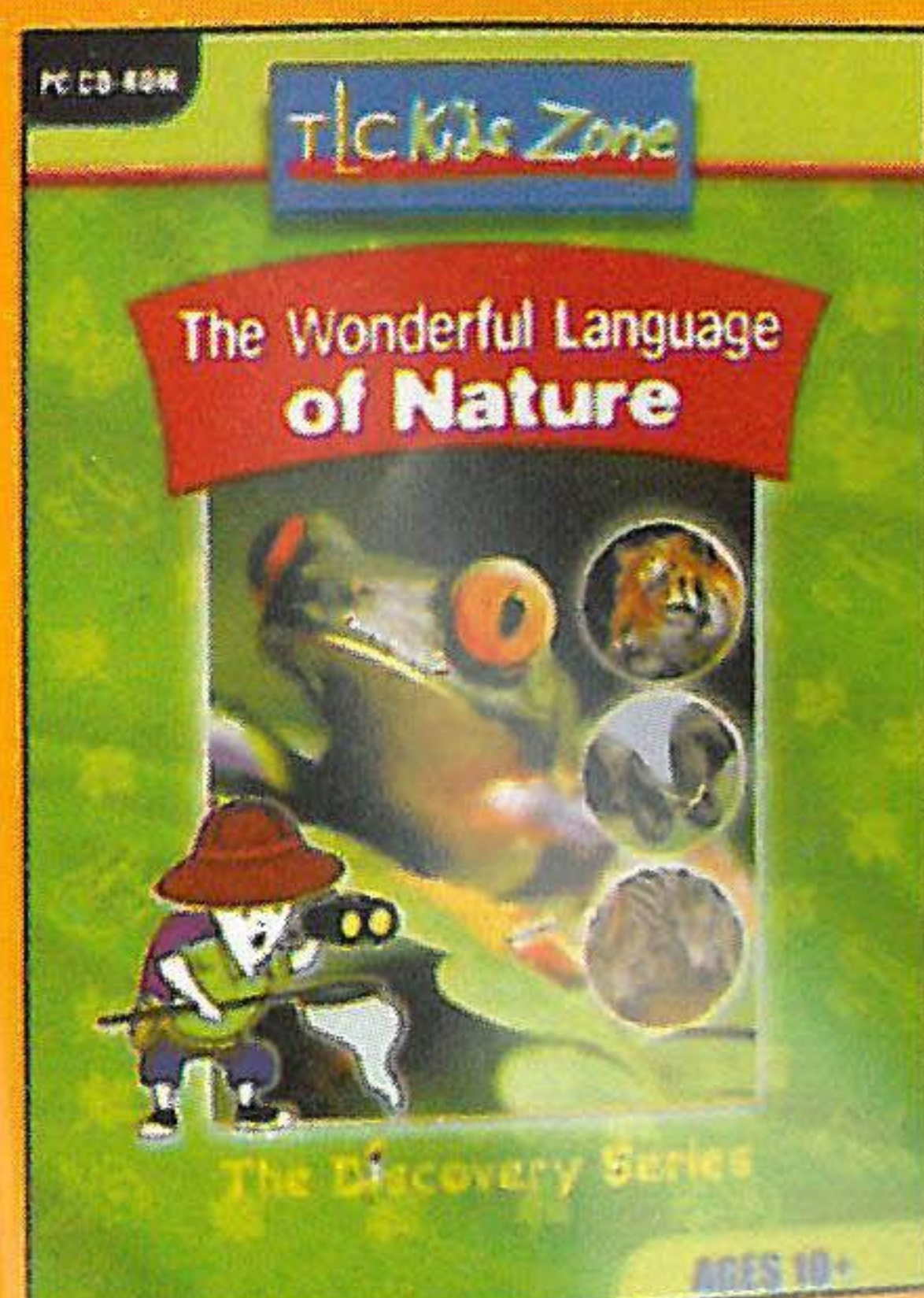
Un secol de aviație



Totul  
despre feline



Istoria Europei începând  
cu veacul al VIII-lea



Minunata  
lume a animalelor

Concurs

bitdefender  
secure your every bit

Hands-on Experiments for  
Smart Kids



ȚI-AI DORIT ÎNTOTDEAUNA INTERNET DUPĂ CHIPUL ȘI ASEMĂNAREA TA? AI MARE NOROC:  
DE CURÂND, TOATE SERVICIILE INTERNET SUNT ADAPTATE SPECIAL PENTRU TINE. PRIN  
RDS LINK. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII: RDS LINK ESTE UN INTERNET CUM N-AI MAI FOLOSIT PÂNĂ  
ACUM. ESTE UȘOR DE ACCESAT, SE MIȘCĂ REPEDE, ESTE STABIL ȘI SIGUR. POȚI ALEGE:

- VREI DOAR CONT DE MAIL? ESTE AL TĂU: MAIL LINK ÎȚI ASIGURĂ 10 MB SPAȚIU PE SERVERUL NOSTRU ȘI COSTĂ DOAR 3\$ PE LUNĂ.
- VREI UN PIC MAI MULT DECÂT DOAR EMAIL? EASY LINK (ABONAMENT DE 4\$ PE LUNĂ) ÎȚI DĂ ÎN PLUS 15 ORE DE NAVIGARE WEB.
- ÎȚI PLACE INTERNETUL NOAPTEA? IA-ȚI NIGHT LINK. INTERNETUL ESTE AL TĂU, CU TRAFIC NELIMITAT, DE LA 7 SEARA LA 7 DIMINEAȚA ȘI COSTĂ DOAR 5\$/LUNĂ (CONTUL DE MAIL ESTE INCLUS).
- ÎȚI TREBUIE MAI MULT? ÎȚI TREBUIE TOT INTERNETUL? E AL TĂU: ABONAMENTUL POWER LINK ÎNSEAMNĂ TRAFIC NELIMITAT, CONT DE MAIL ȘI SUBDOMENIU PE SITE-UL NOSTRU.

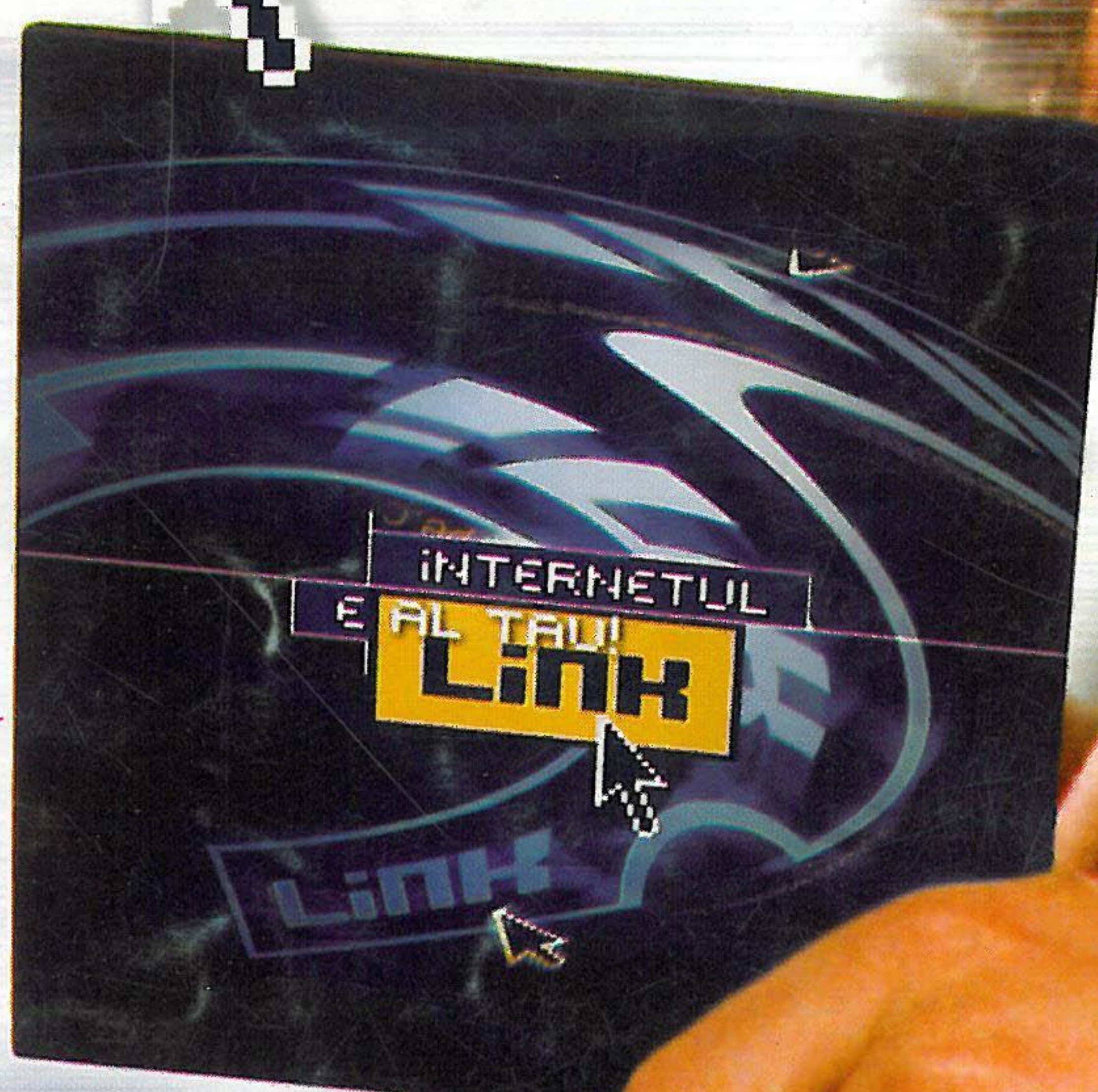
CONEXIUNILE EASY LINK, NIGHT LINK ȘI POWER LINK SUNT DISPONIBILE ȘI SUB FORMĂ DE CARTELE DE O LUNĂ. ÎN PLUS, TOATE ABONAMENTELE ȘI CARTELE RDS LINK AU ATAȘAT UN CD-ROM GRATUIT DE DIVERTISMENT. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII ȘI NU TE GRĂBI: AVEM DESTULE INTERNETURI ȘI, ORICUM, DĂM CÂTE UNUL, SĂ AJUNGĂ LA TOȚI.

\*DA, AI CITIT BINE: INTERNETUL ESTE AL TĂU. ACUM ȘI PENTRU TOTDEAUNA. DETALII, PE SITE-UL [WWW.RDSLINK.RO](http://WWW.RDSLINK.RO) SAU LA PRIETENII TĂI DEJA ABONAȚI LA RDS LINK.

AL CUI ESTE INTERNETUL?

INTERNETUL E AL MEU!

P R I N R D S L I N K



**RDS** **Link**

SIMȚI DIFERENȚA?

ARAD 057/228201; BUCUREȘTI 01/3010876; BRAȘOV 068/474135; CLUJ 064/438646;  
CONSTANȚA 041/639929; CRAIOVA 051/416579; IAȘI 032/260088; ORADEA 059/447252; PLOIEȘTI 044/196493;  
SIBIU 069/210112; SLATINA 049/439607; TIMIȘOARA 056/200100